

WAY OF THE EXPLDING FIST

ENGLISH

THE WAY OF THE EXPLDING FIST

The Way of the Exploding Fist is a karate simulation game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.

Although it may take a while to become completely familiar with the various moves, you should be able to start playing almost immediately without learning many of the moves.

HOW TO PLAY WITHOUT READING ALL THE INSTRUCTIONS:

Plug your joystick into the rear port and press the fire button. This will start the game.

Moving your character: Left and right control the left/right movement of your character.

Using the kicks: All kicks are controlled by pressing the fire button and pushing the joystick in the appropriate direction.

Blocking: Pressing the joystick up will allow your character to leap up, while pressing it down makes the player crouch.

Blocks: The block also allows you to block your opponent's move. This is obtained by blocking off your character while your opponent is performing some aggressive move.

You may occasionally find that when you are naturally backing off, your character goes into a blocking stance. This is fortunate for you, as the "block" is only activated if you are in danger of getting hit by your opponent.

To release the block, move the joystick to neutral or to any position other than moving backwards.

Holding your moves: Most of the moves in the Way of the Exploding Fist can be withdrawn shortly after beginning to execute them so that you are able to change your mind and start another move. This also means that if you do want to continue with a move you must ensure that you hold the joystick in the correct position long enough for the move to be executed.

Practising your moves: The easiest way to practice your moves is to go into 2-player mode and test all your skills. Your opponent will not mind a move against you, so you should be able to get all moves perfected.

This should be enough to get you started playing The Way of the Exploding Fist. The following instructions give you more detail on the subtleties of this exciting game.

ONE-PLAYER AND TWO-PLAYER MODES:

The Way of the Exploding Fist can be played in either one-player mode or two-player mode. The white player's moves are controlled by the joystick in the rear port, while the red player's moves are controlled by the joystick in the front port.

In playing in one-player mode, you will always control the white character.

Various options can be selected before each game:

DEL: Switch between music and sound effects, or music only.

F3: Switch between 1 player and 2 player options.

F7: Switch between joystick and keyboard options.

To start a game press F1, to stop a current game press F5

If F1 is not pressed, the computer will automatically go into a demonstration mode, with the computer controlling both characters. This is indicated by the word DEMO in the top left of the screen. Pressing the fire button while the computer is in demonstration mode will have the same effect as pressing F1

i.e. you can start playing the game in the mode selected.

Playing one-player mode: The object is to move up through Dan levels by defeating successive opponents, each one slightly better than the previous ones.

You start at novice level, your task being to reach 10th Dan.

In each bout, the aim is to score a full two points over your opponent. The first player to obtain two full points wins the bout. In the event that neither player obtains two points within the time period specified, the judge will determine which player performed better and award the victory accordingly.

The match finishes when one of your opponents scores two full points in any one bout.

Playing two-player mode: In the situation, the match does not terminate as above, but the winner is determined by whoever scores the most after a set of four bouts.

After the time limit has been reached in each bout, the judge stops the bout and a new bout is started.

THE SCORING SYSTEM:

Points are scored not on which action has been taken but on how well each move was executed. If your aggressive move fails to make contact, obviously no points will be awarded. If your move is perfectly executed, you will obtain one full point.

In some instances your move will strike your opponent, but the hit will not be perfect. In these instances, you will obtain a half-point.

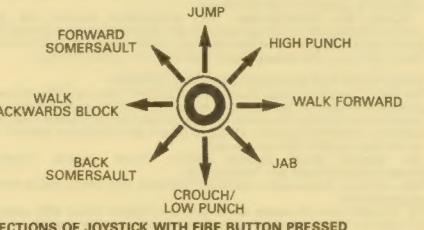
Your current point total is represented on the screen by the yin/yang symbols. The white player's points are shown on the left, while the red player's points are shown on the right. (A half-symbol represents a half-point.)

As well as the points for each strike, you will get a score value for each move successfully executed. The score will depend on the move chosen, so that a difficult move, such as a roundhouse kick, will score more than an easy move, such as a jab kick. The score value added will be twice as much if the move was executed perfectly (i.e. a "full-point" execution) than if it was less than perfect (i.e. a "half-point" execution).

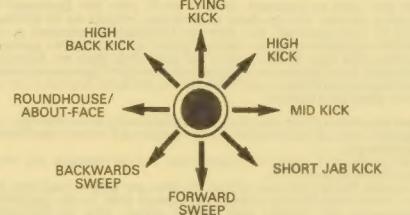
SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS:

The following joystick positions will result in the appropriate moves. Each move is explained in more detail further on.

DIRECTION OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON NOT PRESSED



DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON PRESSED



USING THE KEYBOARD:

The keyboard option has been included for Commodore owners wishing to play this game without the joystick.

The following keys are used in keyboard mode:

Player 1	P	Player 2 *
W	@	L
S	:	< >
D	;	;
Z	X	C

Fire button:

Left Shift Key

Right Shift Key

The operation of these keys is identical to the joystick controls. To switch between joystick and keyboard mode, press the F7 key whilst in demonstration mode.

DETAILS ON THE VARIOUS KICKS:

As mentioned above, all kicks are controlled by pressing the fire button, and pushing the joystick in the appropriate direction.

The following instructions assume that the character is facing right. You will find that the descriptions refer to "left" and "right". When your character faces the other way, all controls are mirrored — in other words, if you need to press right to get the midkick when facing right, then when you are facing left, you need to press the joystick to the left to obtain the midkick.

The same applies to the punches and somersaults described in the following sections.

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the joystick:

Flying kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick up. This is an extremely powerful kick, and can be successful against a standing opponent who is not blocking against the move. Other ways to block this kick are to crouch, or if you are fast enough to respond with a counter flying kick.

High kick: Press fire button and press joystick in the diagonal upper right direction.

Mid kick: Press fire button and press joystick right.

Short jab kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick in the diagonal lower right direction. The main benefit of this kick is that it is very fast to execute and can be used in closer combat.

Sweep (f'ward): Press fire button and joystick down. This low sweep places your character in a crouching position, then sweeps forward. This can be effective against many aggressive actions, as it combines offence with defence.

Sweep (b'ward): Press fire button and press joystick in a lower left diagonal direction. This move is identical to the forward sweep, but the effect is to sweep behind you. This can therefore be used if your opponent is behind you.

Roundhouse: Press fire button and joystick left. This move is the traditional roundhouse kick of karate, but also has the advantage that it is simple to turn about face. This kick is also known as a "reverse kick"; in the first instance it keeps the character in the same position (unless you press the fire button again to turn about face). The second mode of operation is a fast about-face. This is achieved by starting the roundhouse kick as described above, but releasing the fire button before the kick is completed.

You will find the full roundhouse kick is a time-consuming manoeuvre, it can be especially effective in many situations. Note also that as the roundhouse kick moves you out of the direct line of your opponent's attack, some of your opponent's aggressive moves may not be effective against you while you are performing this action.

High back kick: Press fire button and press joystick in an upper left diagonal position. This move is the reverse of the forward high kick and enables you to attack opponents that may have slipped past you.

You can of course also turn to attack opponents that are behind you (see notes of roundhouse kick above).

PUNCHES

As well as kicks, the Way of the Exploding Fist requires devotees to be adept at close fighting, using punches. Three punches are available from joystick control. Note that the fire button should not be pressed to execute punches.

High punch: This is obtained by pressing the joystick in the upper right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is effective against an opponent that is reasonably close to you.

Jab punch: This is obtained by pressing the joystick in the lower right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is the fastest action you can take, and is extremely effective in very close fighting. At times your opponent may use this move, and because it is such a fast jab, you may not even be aware of what hit you!

Low punch: This is obtained by going into the crouch position first, then pressing your joystick to the right. Because of the variety of moves that can be accomplished from the crouching position, the low punch can often be a surprise move.

SOMERSAULTS:

Somersaults are a very fast way to move out of the reach of your opponent. There are two somersaults: one forward and one backward. Note that if you get too close to the edge of the screen in either direction, your somersaults may not be effective.

Forward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the upper left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

Backward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the lower left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

ADVANCED PLAYERS' TIPS:

Blocks: Note that blocks are not the perfect answer to aggressive moves from your opponent. There are two blocks the computer can choose from — a high block and a low block, depending on the action that is being taken by your opponent.

Holding the joystick in block mode means that you will be holding the block, and it is possible for your opponent to start a different move that is not countered by your current block.

Note also that the two low sweeps cannot be blocked. If you are within striking range of the sweeps, the only appropriate actions are a jump (joystick up) or one of the somersaults.

Crouch: The crouch is a move that can be "held" by keeping the joystick held down. This allows you to execute either a low punch, or the two sweep actions. If one of the two sweeps is selected from a crouching position, the time taken for this action is greatly reduced, and the move is therefore much more effective.

Gregg Barnett — Game design and programming

Greg Holland — Graphics

Neil Brennan — Music

Bruce Bayley & David Johnston — Additional Programming

© Beam Software 1985

Cover illustration David Rowe

Cassette duplication by Ablex Audio Video

Production by Cospri Limited

Published by Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, United Kingdom.

70 Park Street, South Melbourne 3205, Australia.

"Enjoy these other great Commodore 64 titles from Melbourne House."

CASTLE OF TERROR

"One of Melbourne House's best releases ever" — P.C.W.

THE HOBBIT

"A most impressive package" — Daily Express

HAMPSTEAD

"Computer Game of the Year" — The Listener

CLASSIC ADVENTURE

"Definitely one for your collection" — Your Computer

SHOOTOUT

"An intriguing and absorbing game" — C & VG

MORDON'S QUEST

"Brilliant new follow-up to Classic Adventure"

Published by Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, United Kingdom.
70 Park Street, South Melbourne 3205, Australia.
"Enjoy these other great Commodore 64 titles from Melbourne House."
CASTLE OF TERROR
"One of Melbourne House's best releases ever" — P.C.W.
THE HOBBIT
"A most impressive package" — Daily Express
HAMPSTEAD
"Computer Game of the Year" — The Listener
CLASSIC ADVENTURE
"Definitely one for your collection" — Your Computer
SHOOTOUT
"An intriguing and absorbing game" — C & VG
MORDON'S QUEST
"Brilliant new follow-up to Classic Adventure"

FRANÇAIS

Le "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett

Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'être.

Dévez apprendre de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10e Dan et entrez dans votre force et votre discipline. Pour pouvoir commander votre personnage soit par l'intermédiaire du clavier. Dix-huit différentes manœuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied au bond, les coups de pied balayants, les mouvements de giration et même les pirouettes.

Mesurez-vous contre l'ordinateur en affrontant des adversaires progressivement plus habiles ou mesurez-vous à un ami.

Le "Way of the Exploding Fist" possède toute une série d'actions de compétition prenante, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites) et un accompagnement "son" proche de la réalité.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (L'explosion du poing)

Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de combat contre l'ordinateur à partir du clavier ou d'un manche à balai.

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles vous devrez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir appris de rien.

COMMENT JOUER SANS LIRE TOUTES LES INSTRUCTIONS

Raccordez votre manche à balai au port arrière sur le bouton de déclenchement de tir. Ceci mettra le jeu en route.

Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage.

Utilisations des coups de pied: Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à

balai dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroupissement: Le déplacement du manche à balai vers le haut permet également de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque il peut arriver que, lorsque vous êtes en train de reculer naturellement votre personnage se mette en train de bloquer. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "blockage" n'est pas

pas dans la direction appropriée. Bloquez lorsque vous êtes au point mort ou à tout autre position que le mouvement est arrêté.

"Mouvement retenu": La plupart des mouvements sont commandés pendant un court temps après le début d'exécution. Si vous souhaitez changer d'avoir et d'autre mouvement, vous devez vous assurer que vous maintenez le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entraîner aux mouvements: La façon la plus facile de s'entraîner aux mouvements est de se mettre en mode "deux joueurs" et de faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous être possible d'exécuter tous les mouvements à la perfection.

Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Fist". Les instructions qui suivent expliquent en plus grand détail les substitutions de ce jeu vraiment excitant.

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Le "Way of Exploding Fist" peut se jouer en mode "un joueur" ou "deux joueurs".

Les mouvements du joueur blanc sont commandés par le manche à balai accordé au port arrière, alors que les mouvements du joueur rouge sont commandés par le manche à balai accordé au port avant.

Si vous jouez en mode "un joueur", c'est toujours le joueur bleu que vous commandez. Différentes options peuvent être sélectionnées avant chaque partie: DEL: Commutation effet sonore "Marche" ou "Arrêt". (La musique est toujours en marche.)

F3: Commutation entre options Mode "1 joueur" et mode "deux joueurs".

F7: Commutation entre commande "manche à balai" et commande "clavier".

Pour recommencer une partie, appuyez sur F1 ou sur le bouton de tir du manche à balai. Pour interrompre une partie en cours, appuyez sur F5.

Si l'on n'a pas appuyé sur F1, l'ordinateur se mettra automatiquement en mode "démonstration". L'ordinateur commandera les deux personnages. Ceci est indiqué par la mention "DEMO" en haut et à gauche de l'écran. S'il on appuie sur le bouton de déclenchement de tir alors que l'ordinateur est en mode "démonstration", l'effet sera le même qu'en appuyant sur F1, c'est-à-dire que vous pouvez commencer à jouer dans le mode qui se trouve sélectionné.

Jeu en mode "un joueur": L'objectif est de progresser en niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice l'objectif est d'arriver au 10e Dan.

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points entiers contre votre adversaire. Le premier joueur qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période spécifiée, le juge-arbitre détermine quel joueur est donc le meilleur.

Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe lequel des combats aura marqué deux points.

Jeu en mode "deux joueurs": Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points après une série de quatre combats. Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat le juge-arbitre arrête le combat et accorde un nouveau combat.

Le match se termine lorsque votre adversaire frappe votre adversaire mais le coup ne sera pas parfait. Dans ces cas-là vous n'obtiendrez qu'un demi-point.

Votre total de points à instant donné est représenté à l'écran par des symboles yin/yang. Les points du joueur blanc sont affichés à gauche, alors que les points du joueur rouge sont affichés à droite. (Un demi-signé représente un demi-point.)

Outre les points obtenus pour chaque coup porté vous marquez pour chaque mouvement executé avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis. Ainsi un mouvement difficile tel qu'un coup de pied balayant marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit.

La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (execution point) ou double que dans le cas où le mouvement n'atteint pas la perfection (c'est-à-dire execution démi-point).

LE SYSTEME DE MARQUES

Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise mais en fonction de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action est assez bonne, elle obtiendra pas au contact évidemment aucun point ne vous sera accordé. Si votre action est exécutée à la perfection vous obtiendrez un point entier.

Si certains certains cas votre mouvement frapperà votre adversaire mais le coup ne sera pas parfait. Dans ces cas-là vous n'obtiendrez qu'un demi-point.

Votre total de points à instant donné est représenté à l'écran par des symboles yin/yang. Les points du joueur blanc sont affichés à gauche, alors que les points du joueur rouge sont affichés à droite. (Un demi-signé représente un demi-point.)

Outre les points obtenus pour chaque coup porté vous marquez pour chaque mouvement executé avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis. Ainsi un mouvement difficile tel qu'un coup de pied balayant marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit.

La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (execution point) ou double que dans le cas où le mouvement n'atteint pas la perfection (c'est-à-dire execution démi-point).

RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI

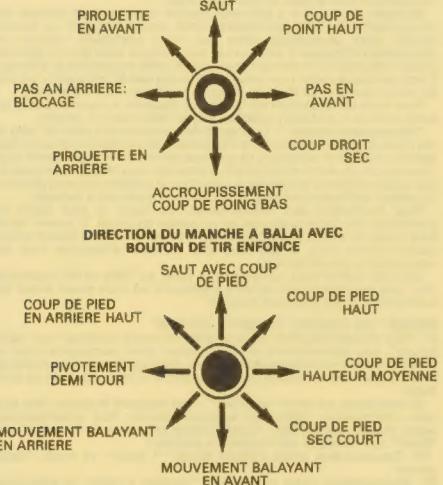
Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous commandent les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliqué plus en détail ci-après.

UTILISATION DU CLAVIER

L'option clavier a été incorporée pour les utilisateurs de Commodore désirant jouer à ce jeu sans manche à balai. Les touches suivantes sont utilisées en mode "Clavier":

Jouer 1	Q	W	E
A	S	D	C
Z	X	;	;
Jouer 2	P	@	*
L	;	;	;

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR



manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui au ron réussit à passer derrière vous.

Il est bien entendu également possible de faire demi tour pour attaquer des adversaires qui se trouvent derrière vous (Voir note sur le coup de pied pivotement qui suit).

Outre les coups de pied le "Way of the Exploding Fist" exige que les adaptés à une combat rapproché avec utilisation de coups de poing. Tous ceux de poing disponibles à partir de la commande du manche à balai. Noter que le bouton de tir ne doit pas être enfonce pour exécuter ces coups de poing.

Coup de poing haut: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court droit: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est l'action la plus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrêmement efficace en combat rapproché il peut arriver que votre adversaire utilise ce mouvement et du fait que c'est un coup si rapide, vois ne saura pas ce qui vous aura frappé!

Coup de poing bas: Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la droite. Étant donné la variété de mouvements qui peuvent être obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

Piroettes: Les piroettes sont un moyen extrêmement rapide de se mettre hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux piroettes l'une en avant et l'autre en arrière. Notez que si vous vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direction vos piroettes peuvent ne pas être aussi efficaces.

Piroettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Piroettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTÉS

Blocage: Notez que les blocages ne sont pas la réponse parfaite aux actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages un blocage haut et un blocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de blocage veut dire que vous resterez dans cette position et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement agressif différent que votre blocage ne pourra contrer.

Notez aussi que les deux balayages bas ne peuvent être bloqués. Si vous trouvez à distance d'être frappé par ces coups de pied balayants les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai vers le haut) ou l'escrime des piroettes.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers le bas. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. S'il un de deux coups de pied balayants est sélectionné à partir d'une position accroupie le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Le principe s'applique pour les coups de poing et les piroettes décrits dans les sections qui suivent.

Huit types de coups sont possibles, correspondant à chacune des huit positions du manche à balai.

Coup de pied au bond: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai vers le haut. C'est un coup de pied extrêmement puissant et peut agir avec succès contre un adversaire debout ne se trouvant pas en position de blocage contre ce mouvement. On peut également bloquer ce mouvement en s'accroupissant ou à la condition d'agir suffisamment rapidement au moyen d'un coup de pied au bond de response.

Coup de pied haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la droite.

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la droite.

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas vers la droite. C'est un coup de pied qui il est très rapide à executer et peut être utilisé en combat rapproché.

Salayage (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers le bas. Ce balayage bas met votre personnage en position accroupie puis effectue un balayage en avant. Ceci peut être efficace contre de nombreuses actions d'attaque et combine un mouvement offensif avec la défense.

Salayage (en arrière): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai en position diagonale en bas vers la gauche. Ce mouvement est identique au balayage en avant mais l'effet est de balayer derrière vous. Ceci peut par conséquent être utilisé si votre adversaire se trouve derrière vous.

Salayage pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied pivotant avec pivotement de karaté mais à également l'avantage de vous faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied) vous exercez un coup de pied pivotant complètement. Le second mode opératoire est de faire tourner rapidement qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme démarre dans un relâchement le bouton de tir avant que le coup de pied soit complété.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manœuvre qui prend de temps mais elle peut être spécialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire certains des mouvements d'attaque de votre adversaire peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous exécutez cette opération.

Coup de pied arrière haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le

manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui au ron réussit à passer derrière vous.

Il est bien entendu également possible de faire demi tour pour attaquer des adversaires qui se trouvent derrière vous (Voir note sur le coup de pied pivotement qui suit).

Outre les coups de pied le "Way of the Exploding Fist" exige que les adaptés à une combat rapproché avec utilisation de coups de poing. Tous ceux de poing disponibles à partir de la commande du manche à balai. Noter que le bouton de tir ne doit pas être enfonce pour exécuter ces coups de poing.

Coup de poing haut: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court droit: Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la droite. Étant donné la variété de mouvements qui peuvent être obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

Piroettes: Les piroettes sont un moyen extrêmement rapide de se mettre hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux piroettes l'une en avant et l'autre en arrière. Notez que si vous vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direction vos piroettes peuvent ne pas être aussi efficaces.

Piroettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Piroettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Conseils aux joueurs expérimentés: Notez que les blocages ne sont pas la réponse parfaite aux actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages un blocage haut et un blocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de blocage veut dire que vous resterez dans cette position et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement agressif différent que votre blocage ne pourra contrer.

Notez aussi que les deux balayages bas ne peuvent être bloqués. Si vous trouvez à distance d'être frappé par ces coups de pied balayants les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai vers le haut) ou l'escrime des piroettes.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers le bas. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. S'il un de deux coups de pied balayants est sélectionné à partir d'une position accroupie le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Le principe s'applique pour les coups de poing et les piroettes décrites dans les sections qui suivent.

Huit types de coups sont possibles, correspondant à chacune des huit positions du manche à balai.

Coup de pied au bond: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai vers le haut. C'est un coup de pied extrêmement puissant et peut agir avec succès contre un adversaire debout ne se trouvant pas en position de blocage contre ce mouvement. On peut également bloquer ce mouvement en s'accroupissant ou à la condition d'agir suffisamment rapidement au moyen d'un coup de pied au bond de response.

Coup de pied haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la droite.

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la droite.

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas vers la droite. C'est un coup de pied qui il est très rapide à executer et peut être utilisé en combat rapproché.

Salayage (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers le bas. Ce balayage bas met votre personnage en position accroupie puis effectue un balayage en avant. Ceci peut être efficace contre de nombreuses actions d'attaque et combine un mouvement offensif avec la défense.

Salayage (en arrière): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai en position diagonale en bas vers la gauche. Ce mouvement est identique au balayage en avant mais l'effet est de balayer derrière vous. Ceci peut par conséquent être utilisé si votre adversaire se trouve derrière vous.

Salayage pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied pivotant avec pivotement de karaté mais à également l'avantage de vous faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied) vous exercez un coup de pied pivotant complètement. Le second mode opératoire est de faire tourner rapidement qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme démarre dans un relâchement le bouton de tir avant que le coup de pied soit complété.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manœuvre qui prend de temps mais elle peut être spécialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire certains des mouvements d'attaque de votre adversaire peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous exécutez cette opération.

Coup de pied arrière haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le

DIRE RICHTUNG DES JOYSTICKS MIT FEUERKNOBEN GEDRÜCKT

FLIEGENDER TRITT



VERWENDEN DER TASTATUR:

Die Bedienung mittels Tastatur wurde für diejenigen Besitzer des Commodore Computers ermöglicht, die das Spiel ohne einen Joystick spielen wollen. Die folgenden Tasten werden in dieser Spielart verwendet:

Spieler 1	Q A Z	W S X	E D C
Spieler 22	P L	0 ; :	*

Feuerknopf:
Links Großschreibtaste Rechte Großschreibtaste
Die Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystick-bewegungen überein. Zum abschließen zwischen Joystick- und Tastaturspielart drücken sie die F7-Taste im Demonstrationslauf.

GENAUERER BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN TRITTE:

Wie zuvor erwähnt, werden alle Tritte durch Drücken des Feuerknopfes um Bewegen des Joysticks in entsprechender Richtung kontrolliert

Die folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur nach rechts schaut. In den Beschreibungen wird rechts und links verwendet. Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt, werden alle Bewegungen spiegelbildlich geschehen, d. h. wenn die nach rechts schauende Figur einen Mitteltritt tun soll wird der Joystick nach rechts bewegt und wenn sie nach links gerichtet ist, muß man den Joystick nach links ziehen.

Dasselbe gilt für die in den nachfolgenden Kapiteln beschriebenen Schläge und Saläts.

Fliegender Tritt: Dies wird durch Drücken des Feuerknopfes und Verkippen des Joysticks erreicht. Er ist ein außerordentlich kräftiger Tritt der gegen einen aufgestandenen Gegner der nicht gegen die Bewegung abweht, sehr erfolgreich ist Dieser Tritt kann auch mit einer kauernden Stellung, oder falls der Gegner schnell genug reagiert, durch einen liegenden Gegentritt abgewehrt werden.

Hoher Tritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts oben.

Mitteltritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts unten. Der große Vorteil dieses Trittes ist seine schnelle Ausführung und ist für den Nahkampf gut geeignet.

Vorwärtschwung: Drücken sie den Feuerknopf zuerst in eine kauernde Stellung und schwingt dann vorwärts. Dies kann gegen viele gegnerische Aktionen erfolgreich sein, da er Angrift mit Abstand verhindert.

Rückwärtsschwung: Drücken sie den Feuerknopf diagonal nach links oben. Diese Bewegung ist gelöst.

Rundumtritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts oben. Dieser Vorteil wird nur dann erreicht, wenn der Gegner hinter Ihnen steht.

Rundherum: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links oben. Dieser Vorteil ist die traditionelle Rundumtritt in Karate um hat den Vorteil, daß sie sich ganz umdrehen. Er kann auf zwei Arten angewendet werden: Erstens durch Nieder halten des Feuerknopfes während der ganzen Bewegung wird der voll Rundumtritt vollbracht, zweitens als eine schnelle Umkehr. Dies wird durch Einleiten des Rundumtrittes mit oben beschrieben und durch frühzeitiges Loslassen des Feuerknopfes erreicht.

Sie werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige Bewegung ist, die in vielen Lagen besonders vorteilhaft ist. Beachten sie auch, daß der Rundumtritt sie aus der direkten Angriffslinee ihres Gegners bringt und daß einige Bewegungen des Gegners während dieser Handlung keine Wirkung haben werden.

Hoher Rückwärtstritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links oben. Dieser Tritt ist das entgegengesetzte des hohen Vorwärtsrisses und ermöglicht einen Gegner anzugreifen, der an Ihnen vorbei gelangt.

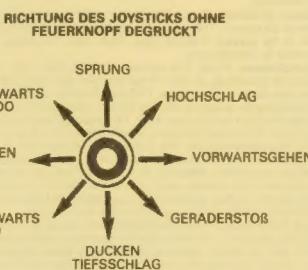
Sie können sich natürlich auch umdrehen, um hinter ihnen stehende Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben).

Schläge: Die Bahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhängern nicht mit Tritten sondern auch im Nahkampf mit Schlägen erfahren zu sein. Drei verschiedene Schläge können mit dem Joystick gewählt werden. Beachten sie, daß zum Ausführen der Schläge der Feuerknopf nicht gedrückt werden darf.

Hochschlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts oben erzielt (Pressen sie nicht den Feuerknopf). Dieser Schlag hat nur dann eine Wirkung wenn der Gegner nach genau genug reagiert.

Gerader Schlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts unten erzielt (Drücken sie nicht den Feuerknopf). Er ist die schnellste Bewegung, die sie wählen können und sich vorzüglich im Nahkampf Ihr Gegner wird manchmal diese Bewegung verwenden und da es so ein schneller Schlag ist werden sie wahrscheinlich garnicht wissen, was sei getroffen hat!

RICHTUNG DES JOYSTICKS OHNE FEUERKNOBEN DEGRÜCKT



Tiefschlag: dies wird durch eine Rechtsbewegung des Joysticks aus der hockenden Stellung erreicht. Da eine Vielzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewählt werden können ist der Tiefschlag meistens ein Überraschungszug.

SALDO:

Mit einem Saldo gelingt es sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu glänzen. Es gibt zwei Arten der Vörwärts- und Rückwärtsaldo. Beachten Sie dass am Rand des Saldos keine große Wirkung sind.

Vörwärtsaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links oben erreicht. Drücken Sie nicht den Feuerknopf.

Rückwärtsaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links unten erreicht (Drücken die nicht den Feuerknopf).

HINWEISE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELELR:

Abwehr: Beachten Sie daß Spuren nicht die beste Lösung für Angriffe ihres Gegners sind. Der Computer kann zwei Arten wählen hohe und niedrige Abwehr. Dies hängt von der Bewegung ihres Gegners ab.

Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung ist es möglich daß der Gegner zu einem anderen Angriff übergeht, der nicht mit der gegenwärtigen Abwehrstellung erwidert werden kann.

Beachten sie auch daß die zwei hierdern Schritte nicht abgewehrt werden können. Wenn sie sich im Umkreis des Schwunges befinden bleibt ihnen nur ein Sprung (Joystick vorwärts oder ein Saldo übrig).

Drücken: Durch Neiderhalten des Joysticks kann in der Duckstellung verharren bleiben. Daraus kann man entweder einen niederen Schlag oder zwei Schritte anwenden. Wenn einer der Schritte aus dieser Stellung gewählt wird kann er in kurzer Zeit ausgerichtet werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgreicher.

REDHAWK

DEUTSCH

AUFLADE-INSTRUKTIONEN

TO LOAD:-

CASSETTE; HOLD DOWN SHIFT PRESS RUN/STOP

DISK LOAD "s. 8"

1. EINFÜHRUNG

Willkommen in der Welt der Komödien-Phantasien, der Superhelden und Superbösewichte. Sie sind hier der Supermensch Redhawk und müssen seine zwei vollkommen verschiedenen Persönlichkeiten unter Kontrolle halten: Kevin Oliver - ein Mensch mit allen menschlichen Schwächen und Redhawk - der über unglaubliche Kräfte verfügt. Sie können zwischen diesen beiden Charakteren wechseln, um auf Verteidigung und selbst Superbösewichte gegenübertreten. Wenn Sie diese Wahl treffen werden Sie beliebt und zum Superhelden ernannt. Ihre andere Möglichkeit besteht darin, das Leben eines Verbrechers zu führen und die Unbelehrbarkeit und Redhawks Ruf als Superbösewicht zu ignorieren. Die Wehl liegt bei Ihnen. Egal welche Wahl Sie treffen, Sie müssen Sie schnell treffen - da die Zeit auf niemanden wartet (Supermensch oder nicht). Während Sie über Ihr weiteres Vorgehen nachdenken sind die übrigen Charaktere im Spiel dabei, die Ihnen weiterzuhören.

2. DIE BILDSCHIRMANZEIGE

Die obere Hälfte des Bildschirms bildet den Streifen einer aus drei Feldern bestehende Reihe, in der das komische Geschehen abläuft. Jedes Ereignis im Spiel wird durch ein Bild, das in dem am weitesten rechts liegenden Feld erscheint, angezeigt. Der Streifen rollt nach links weg, um Raum für das neue Bild zu schaffen. Demzufolge sind die beiden letzten Bilder immer links vom derzeitigen Bild zu sehen.

Unterhalb des Streifens befindet sich eine Informationsanzeige. Diese besteht aus der rollenden Digitaluhr, welche die Tageszeit in dem Spiel anzeigt, einem Herzblitz, welches die momentane Stärke von Redhawk anzeigt, einer graphischen Darstellung und einem Thermometer, welche die derzeitige Beliebtheit von Redhawk anzeigen sowie ein Bild des Gesichtes ihrer momentane Identität - Kevin oder Redhawk. Die Bedeutung derselben werden später erklärt.

Unterhalb der Informationsanzeige befindet sich ein Kästchen, in welches Sie Ihre Befehle für Ihre Persönlichkeit eingeben können. Der hier eingegebene Text kann unter Verwendung des mächtigen Redakteurs, welcher in "DER REDAKTEUR" beschrieben wird, redigiert werden.

Am unteren Teil des Bildschirms befindet sich eine Funktions-tasten-Erinnerungsvorrichtung. Um die Eingabe von Befehlen zu erleichtern, wurden zehn häufig benutzte Worte auf die Funktion-tasten einprogrammiert. Ihre Verwendung wird später näher beschrieben.

Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft oder wenn der Computer Ihre Aufmerksamkeit auf etwas lenken möchte, "taucht" auf dem Bildschirm plötzlich eine Mitteilung auf. Wenn Sie die Mitteilung gelesen haben, müssen Sie auf die Taste SPACE drücken und die Mitteilung verschwindet.

3. DER REDAKTEUR

Sie können Ihrer derzeitigen Persönlichkeit (entweder Kevin oder Redhawk) einen Befehl erteilen, indem Sie diesen also einen Satz in Englisch eintippen und anschließend auf die Taste RETURN drücken. Es ist wichtig, dass Sie daran denken, dass der Befehl erst ausgeführt wird, nachdem Sie RETURN gedrückt haben. Es ist deshalb möglich, dass Sie einen Befehl für etwas, das eintreten könnte, im voraus tippen und dies dann einfach durch Drücken der Taste RETURN ausführen. Die Art der Befehle, die Sie erteilen können, werden in "SPIELENS DES SPIELS" beschrieben. Im Augenblick reicht es, wenn Sie wissen, dass sie in Englisch eingeptippt werden müssen.

Die Befehle, die Sie eintippen, erscheinen in dem Kästchen, in dem unter Teil des Bildschirms. Die Stelle, an die Sie eintippen, wird durch den "L" Positionsanzeiger angezeigt, welcher sich während Sie tippen, mitläuft. Sie können Befehle eintippen, welche länger als das Kästchen sind. Wenn Sie am Rand des Kästchens angekommen sind, wird Ihr Befehl in die nächste Zeile fortgesetzt. Machen Sie sich keine Sorgen,

wenn ein Wort in der Mitte geteilt wird; der Computer wird es als ein Wort verstehen. Falls Sie dies wünschen, können Ihre Befehle bis zu 80 Buchstaben lang sein.

3.1 REDIGIEREN EINES BEFEHLS

Sie werden sich leicht Tipptipps machen. Der einfachste Fehler, den Sie machen können, besteht darin, dass Sie die falsche Taste drücken. Um dies zu korrigieren, drücken Sie auf die Taste DELETE bis Sie sämtliche unerwünschten Buchstaben gelöscht haben. Sie können nun die gelöschten Buchstaben überprüfen.

Wenn der Fehler mehr als ein Paar Buchstaben zurückliegt, so kann er auf eine einfache Art und Weise korrigiert werden. Drücken Sie die Tasten "SHIFT" und "LEFT ARROW" bis der Positionsanzeiger sich auf dem Fehler befindet. Wenn Sie zu weit gegangen sind, drücken Sie die Taste "RIGHT ARROW" um zurückzugehen. Sie können jetzt direkt über die falschen Buchstaben tippen und die taste "RIGHT ARROW" dazu benutzen, um zum Ende der Zeile zurückzugehen. Sie beenden nun Ihren Satz auf die übliche Weise.

Einer anderer Fehler, der Ihnen unterlaufen kann, besteht darin, dass Sie Buchstaben auslassen. Um dies zu korrigieren, benutzen Sie SHIFT und den "LEFT ARROW" um den Positionsanzeiger in die richtige Stellung zu bringen. Um Raum für den eintippenden Bereich zu schaffen, drücken Sie die Tasten "SHIFT" und INST bis Sie genügend Raum für die fehlenden Buchstaben haben. Sie können nun in diesen Leerraum eintippen und dann den Positionsanzeiger zum Ende der Zeile, wo er sich zuvor befand, zurückbringen.

ANMERKUNG: Die Stellung des Positionsanzeigers beim Drücken der Taste RETURN ist wichtig, da sie als das Ende des Satzes angenommen wird. Alles danach wird ignoriert. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass Sie sicherstellen, dass der Positionsanzeiger sich am Ende Ihres Befehls befindet, bevor Sie die Taste RETURN drücken. Es gibt hier Ausnahmen, welche wir in Kürze erklären werden.

3.2 NOCHMALIGES ERTEILEN VON FRÜHEREN BEFEHLEN

Es wird häufig während eines Spieles vorkommen, dass Sie einen Befehl, welchen Sie früher eingeptippt haben, nochmals eingegeben möchten.

Dadurch wird Ihnen das nochmalige Tippen erspart. Dadurch wird Ihr früher erteilter Befehl nicht "zurückgenommen" und die sich daraus ergebenden Folgen rückgängig gemacht. Wenn also ein Befehl, den Sie nochmals erteilen möchten, immer noch sichtbar ist, drücken Sie "UP ARROW" bis sich der Positionsanzeiger in der gewünschten Zeile befindet. Führen Sie nun den Positionsanzeiger bis zum Ende dieser Zeile unter Verwendung von "RIGHT ARROW" und wenn dies erfolgt ist, drücken Sie "RETURN". Wenn Sie noch nicht die gewünschte Stelle erreicht haben, können Sie die Stelle wo Sie vorher waren durch Drücken von "DOWN ARROW" zurückkehren.

Wenn ein Befehl nicht zu sehen ist, drücken Sie sich deshalb noch keine Sorgen zu machen. Der Redakteur speichert zehn Textzeilen, wobei Sie jeweils nur vier sehen können. Eine Möglichkeit, auf das Kästchen auf dem Bildschirm zu schauen besteht darin, dass Sie auf das aus vier Zeilen bestehende Fenster über einer Fläche von zehn Zeilen sehen. Sie können das Fenster über diese grösere Fläche plazieren, indem Sie versuchen, den Positionsanzeiger nach oben zu bewegen, wenn er sich oben im Kästchen befindet oder nach unten, wenn er sich unten im Kästchen befindet. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, jede von den zehn Zeilen zu überarbeiten. Sie beginnen mit dem Kästchen oberhalb der vier Zeilen. Wenn Sie neue Befehle eingegeben, füllen sich diese die zehn Zeilen allmählich. Wenn Sie die erste Zeile eingegeben, so geht die erste Zeile endgültig verloren; wenn Sie die zweite eingegeben, so geht die zweite verloren und so weiter.

Sie möchten manchmal vielleicht nur die ersten Worte eines früheren Befehls nochmals eingegeben. Sie können dies tun, indem Sie den Positionsanzeiger dorthin bewegen, wo Sie wünschen, dass der Befehl endet und RETURN drücken. Wie bereits erklärt, wird dadurch erreicht, dass der Rest der Zeile ignoriert wird. Sie werden feststellen, dass wenn Sie dies vorzunehmen versuchen, ein Punkt am Ende des Befehls erscheint.

3.3 DAS VOKABULAR

Aus den nachstehenden Absätzen können Sie die meisten Aspekte des Vokabulars von Redhawk und Kevin entnehmen. In den meisten Fällen werden nur Beispiele gegeben, ein oder zwei Verben werden jedoch näher erklärt. Betrachten Sie dies nicht als eine vollständige Vokabular-Aufstellung, da ein solcher Begriff in der Tat sehr weitreichend sein könnte.

3.4 SATZ

Die Befehle werden in Form von Sätzen in englischer Sprache erteilt. Zum Beispiel:

PICK UP THE BOOK (Hebe das Buch auf)

Oft gibt es mehr als eine Möglichkeit, denselben Befehl zu erteilen. Zum Beispiel haben die folgenden Befehle dieselbe Wirkung:

PICK UP THE BOOK

GET THE BOOK (Hole das Buch)

Es ist kein Grund dafür vorhanden, jeweils nur einen Befehl zu erteilen. Sie können eine vielzahl von Befehlen auf verschiedene Arten eingegeben:

GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

(sinngemäß heisst das jeweils: Hole ein Buch und gib das Buch der Bibliothekarin)

GET A BOOK, GO SOUTH, GO INSIDE AND WAIT

(Hole ein Buch, gehe nach Süden, gehe nach drinnen und warte)

Wie Sie sehen können Sätze durch Kommas, Punkte, "AND" oder "AND THEN" getrennt werden. Es ist Geschmacksache, wie Sie verwenden.

Um die Zahl der erforderlichen einzutippenden Wörter zu reduzieren, können Sie manche Wörter eintippen oder weglassen. Es sind dies "THE", "THEN", "A", "AND" & "SOME". Es ist ausserdem gleichgültig, wie viele Leeräume Sie zwischen den Wörtern lassen. Eine weitere Möglichkeit, durch die Sie weniger zu tippen brauchen, ist die Verwendung von Abkürzungen für allgemein verwendete Wörter und Sätze. Diese werden in den nachstehenden Abschnitten beschrieben.

3.5 ORTE UND BEWEGUNGEN

LOOK AROUND / LOOK ABOUT / LOOK – schau dich um
LOOK AT THE LIBRARY / LOOK AT LIBRARY – schau auf die Bibliothek
SEARCH PARK CAREFULLY / CAREFULLY SEARCH THE PARK – durchsuche den Park sorgfältig

GO (Richtung) – gehe

Krankenhaus. Er kann sich nicht daran erinnern, wer er ist und wie er dorin kam. Er kann nur einziges Wort denken und dieses Wort heisst "KWAH". Was danach passiert, liegt an Ihnen.

Sie haben die Kontrolle über Ihr eigenes Ich durch die Eingabe von Befehlen in Englisch. Sie können Ihnen befehlen, sich von einem Ort zum anderen zu bewegen. Gegenstände anzufassen, zu sprechen, Leuten Dinge zu geben, Dinge von Leuten wegzunehmen, Leute zu bekämpfen und so weiter. Das Vokabular, das Sie verwenden müssen, um diese Dinge zu erreichen, ist in "DAS VOKABULAR" beschrieben. Sämtliche Handlungen beanspruchen jedoch Zeit zur Durchführung. Dinge, wie zum Beispiel Bewegungen, können mehrere Minuten in Anspruch nehmen - je nach der Entfernung, die Ihre Persönlichkeit zurücklegt und wie schnell sie sich bewegt. Wenn eine längere Handlung wie zum Beispiel diese vorgenommen wird, so wechselt die rollende Digitaluhr auf den schnellen Modus über. Die Minuten vergehen in einer Geschwindigkeit, die in normalerweise Sekunden vergehen. Wenn die Handlung beendet ist, wechselt die Uhr auf seinen normalen Geschwindigkeitsmaßstab zurück. Wenn Sie während einer längeren Handlung Ihre Meinung ändern und sich dazu entschließen sollten, etwas anderes zu tun, so wird durch die Eingabe eines neuen Befehls der erste gestoppt. Kurze Handlungen können auf diese Art und Weise nicht gestoppt werden.

Unmittelbar rechts von der Uhr befinden sich zwei Thermometer. Das obere zeigt die momentane Stärke von Redhawk an. Schon allein, um sich als Supermensch in Form zu halten, braucht man Kraftwas für sämtliche in dieser Form durchgeföhren Handlungen gilt. Wenn Redhawks Stärke auf Null sinkt, dann ist er gezwungen, wieder seine menschliche Form anzunehmen. In der Gestalt von Kevin wird Redhawk allmählich des Spiels muss Redhawk möglicherweise Leute bekämpfen.

Beim Kampf wird Redhawks Stärke der seines Gegners gegenübergestellt. Es ist deshalb nicht ratsam, gegen einen Superverbrecher anzurennen, wenn Redhawk Stärke auf einem niedrigen Stand ist.

Kevin Stärke wird nicht angezeigt; sie kann aber leicht beim Spielen des Spieles festgestellt werden. Unter dem Stärkemeter befindet sich das Beliebtheitsthermometer. Diese ist die momentane Beliebtheit von Redhawk bei der Presse und den Einwohnern an. Sie kann durch die Festnahme von Verbrechern verstärkt werden.

Wenn Redhawk einen Verbrecher freilässt, so verringert sich seine Beliebtheit im Verhältnis zur Wichtigkeit des Verbrechens und das Verbrechen.

Die Presse ist immer schnell bei der Hand, jedes von Redhawk begangene Vergehen zu veröffentlichen und somit führt jede derartige Handlung zu einer verringerten Beliebtheit. Wenn Redhawk beliebt ist, dann ist er wunderbar und wenn er unbeliebt ist, wird er zum Superverbrecher. Es ist verständlich, dass einige der Leute, denen Redhawk begegnet, ihm nicht sehr behilflich sind, wenn er unbeliebt ist. Machen Sie ruhig Experimente, wenn Sie das spielen spielen. Wie in "DAS VOKABULAR" beschrieben, ist es möglich, den Stand des Spiels sofort zu speichern. Wenn die Dinge dann schließen laufen, können Sie immer ihr gespieltes Spiel in Kürze wieder abrufen und etwas anderes versuchen, selbst wenn Ihre Person gestorben sein sollte. Die Leute reagieren unterschiedlich auf diese Dinge. Einige werden in Angst und Weinen aus und sich oft, es nochmals zu versuchen. Wenn Sie viel zu einer Sache nicht interessiert sind, stellen Sie diese eine Weile zurück und versuchen etwas anderes - das kann Ihnen vielleicht bei der Lösung Ihres Problems helfen. Behalten Sie aber vor allem die Uhr gut im Auge. Falls Sie es schon einmal mit Abenteuerspielen zu tun hatten, vergessen Sie nicht, das "Redhawk" auf Personen und nicht auf Gegenstände basiert. Es passiert etwas Eigentümliches und es Ihre Aufgabe - und die von Kevin und Redhawk - herauszufinden, was es ist.

3.6 DER REDAKTEUR

Aus den nachstehenden Absätzen können Sie die meisten Aspekte des Vokabulars von Redhawk und Kevin entnehmen. In den meisten Fällen werden nur Beispiele gegeben, ein oder zwei Verben werden jedoch näher erklärt. Betrachten Sie dies nicht als eine vollständige Vokabular-Aufstellung, da ein solcher Begriff in der Tat sehr weitreichend sein könnte.

3.7 WÄRME

Die Befehle werden in Form von Sätzen in englischer Sprache erteilt. Zum Beispiel:

PUT ON THE SHIRT (Trage die Hemd)

PUT ON (etwas)

PUT ON – anziehen

THROW (etwas) AT (jemanden)

THROW – werfen

AT (hier)

Z.B. THROW CAMERA AT POLICEMAN (Wirf den Photoapparat auf den Polizisten)

THROW BOOK AT CAMERA (Wirf das Buch auf den Photoapparat)

GET (etwas) FROM (jemanden)

GET – holen

FROM – von

GET (etwas) OFF (jemanden)

(Etwas von jemanden wegholen)

TAKE (etwas) FROM (jemanden)

TAKE – nehmen

TAKE (something) OFF (jemanden) (Nimm jemanden etwas weg)

Z.B. GET CAMERA FROM LIBRARIAN

(Hol den Photoapparat von der Bibliothekarin)

READ (etwas)

5.5 WÄRME

WAIT UNTIL (TIME) – (warte bis zeit)

Z.B. warte bis 12:55 / warte bis 16:42

6.6 BESONDRE SPIELEBEFEHLE

Diese: Befehle geben Redhawk oder Kevin keine Anweisungen, etwas zu tun. Stattdessen haben sie auf das Spiel selbst eine besondere Wirkung.

STORE (speichern)

Speichert den Stand des Spiels im Computer. Wenn Sie "STORE" eingeptippt haben, "taucht" oben auf dem Bildschirm eine Mitteilung auf. Drücken Sie die Taste "SPACE" und spielen Sie weiter. Wenn Sie nochmals "STORE" eintippen, ersetzt der neue Standplatz den vorher gespeicherten, welcher daraufhin gelöscht wird. "STORE" ist sofort wirksam, das gespeicherte Spiel geht jedoch verloren, wenn Sie den Computer ausschalten. Um dies zu verhindern müssen Sie die nachstehend beschriebenen Befehle "SAVE" und "LOAD" verwenden.

RECALL (abrufen)

Ruft das gespeicherte Spiel vom Speicher des Computers ab. Sie können das gespeicherte Spiel, sooft sie wünschen, wieder abrufen. Der Spielstand wird sofort abgerufen. Wenn Sie jedoch "LOAD" (aufladen) oder "SAVE" (sichern) von oder auf Band tippen, so gehen sämtliche

gespeicherten Spiele verloren. Stattdessen wird 'LOAD' abgerufen.

RESTART (Wiederbeginn)

Dadurch beginnt das Spiel von vorne. Dieser Befehl zerstört Ihr gespeichertes Spiel nicht und falls Sie dies wünschen, können Sie das Spiel wieder abrufen.

SAVE (sichern)

Erläßt den Spielstand auf der Kassette. Plötzlich 'taucht' eine Mitteilung auf und während Sie Ihre Kassette vorbereiten, tritt eine Pause im Spiel ein. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie auf die Taste 'SPACE', um den Spielstand zu erhalten. Sie brauchen diese Methode zur Sicherung des Spielstandes nur dann anzuwenden, wenn Sie Ihren Computer ausschalten möchten. Sonst ist es viel schneller 'STORE' und 'RECALL' zu verwenden. Vergessen Sie bitte nicht, dass, wenn Sie die Taste 'SAVE' zur Erhaltung des Spieles drücken, sämtliche vorher gespeicherten Spiele verloren gehen.

LOAD (aufladen)

Läßt den Spielstatus von der Kassette auf. Während Sie die Kassette einlegen, 'taucht' eine Mitteilung auf und im Spiel tritt eine Pause ein. Drücken Sie die Taste 'SPACE', wenn Sie mit dem Aufladen beginnen möchten.

QUIT GAME (mit dem Spiel auftrennen)

Sie müssen dies eintippen und dürfen dies nur tun, wenn Sie momentan 'Redhawk' nicht weiter spielen möchten. Das Spiel bleibt genau so erhalten wie es ist und der Computer wird in Grundstellung gebracht.

FRANÇAIS

1. INTRODUCTION

Bienvenue au royaume de la fantaisie comique, des super-héros et des super-bandits. Vous êtes Redhawk, le superhomme, et devez contrôler vos deux identités entièrement distinctes: celle de Kevin Oliver, un homme doté de toutes les faiblesses humaines et celle de Redhawk, un être capable de voler et de réaliser d'incroyables tours de force. Vous pouvez choisir de lutter contre le crime, en opposant Redhawk à des criminels communs et aussi à des super-bandits. Ce choix conduit à une popularité croissante et au statut de super-héros. Ou vous pouvez mener une vie criminelle et ignorer l'popularité et le statut de super-bandit de Redhawk. A vous de choisir. Mais quel que soit votre choix, il faut vous déplacer rapidement car le temps n'attend personne (que vous soyiez super-humain ou non). Pendant que vous pèserez vos actions, les autres personnes de ce jeu continueroent à agir.

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

To Load: Hold down SHIFT press RUN/STOP
DISK
LOAD"-". 81

2. L'AFFICHAGE SUR L'ECRAN

La bande dessinée occupe la moitié supérieure de l'écran, en trois panneaux, dans lesquels se déroule l'action. Chaque événement du jeu est illustré par une image qui apparaît dans le panneau de droite. La bande est enroulée à gauche pour faire place à la nouvelle image. On peut, toutefois, toujours voir les deux dernières images à gauche de l'image actuelle.

L'affichage de l'information se trouve au-dessous de la bande dessinée. Il comprend une pendule digitale qui marque le temps qui passe et indique le moment de la journée dans le jeu; une icône du cœur et une mesure à barres indiquent la force actuelle de Redhawk; une icône graphique et une mesure à barres décrivent la popularité actuelle de Redhawk; il y a aussi une image de l'identité actuelle — Kevin ou Redhawk. Vous trouverez ci-après des explications sur leur signification.

Au-dessous de l'affichage de l'information se trouve une case dans laquelle vous entrez les instructions destinées à votre personnage. Il est possible d'éditionner le texte qui sera entré ici à l'aide d'un puissant éditeur dont vous trouverez une description sous le paragraphe "L'EDITEUR".

Pour trouver un rappel des touches de fonction au bas de l'écran. Dix mouvements couramment sont programmés sur dix touches de fonction pour faciliter l'entrée des instructions. Nous donnons le détail plus loin dans ce manuel.

Enfin, lorsque vous faites une erreur ou que l'ordinateur souhaite attirer votre attention sur un point quelconque, un message apparaît en haut de l'écran. Après avoir lu ce message, pressez la touche "SPACE" pour continuer le jeu et le message disparaîtra.

3. L'EDITEUR

Vous pouvez donner des instructions à votre présent personnage (Kevin ou Redhawk) en les tapant sous forme de phrase en anglais puis en pressant la touche "RETURN". Il est important de se rappeler qu'une instruction ne peut être émise qu'après avoir pressé la touche "RETURN". Il est donc possible de taper une instruction à l'avance en prévision d'un événement quelconque et d'attendre un moment précis pour l'émettre en pressant uniquement la touche "RETURN". Les types d'instructions que vous pouvez donner sont décrits à la section "COMMENT JOUER". Pour le moment il vous suffit de savoir qu'elles doivent être tapées en anglais.

Les instructions que vous aurez tapées apparaîtront dans la case qui se trouve à la partie inférieure de l'écran. L'endroit où vous allez taper votre texte sera indiqué par le curseur "—" qui se déplace au fur et à mesure que vous tapez votre texte. Vous pouvez taper des instructions plus longues que la largeur de cette case. Votre instruction continuera sur la ligne suivante lorsque vous atteindrez la fin de cette ligne. Ne vous inquiétez pas si une césure se produit au milieu d'un mot, l'ordinateur le comprendra en un seul mot. Vos instructions peuvent avoir jusqu'à quatre-vingt caractères de long!

3.1 EDITER UNE INSTRUCTION

Vous ferez inévitablement des erreurs de frappe. La plus simple est celle qui consiste à presser la mauvaise touche. Pour les corriger, pressez la touche "DELETE" jusqu'à ce vous ayez effacé tous les caractères non

voulus. Vous pouvez taper maintenant sur ce que vous avez effacé.

Il existe un procédé plus simple pour corriger une erreur qui se trouve à plus de quelques caractères en arrière. Appuyez sur les touches "SHIFT" ET "LEFT ARROW" jusqu'à ce que le curseur se trouve au dessus de l'erreur. Appuyez sur la touche "RIGHT ARROW" lorsque vous allez trop loin, pour revenir à l'endroit voulu. Vous pouvez maintenant taper directement sur les caractères erronés, puis utilisez la touche "RIGHT ARROW" pour déplacer le curseur jusqu'à la fin de la ligne. Vous pouvez maintenant terminer normalement votre phrase.

Oublier des caractères est une autre erreur que vous pouvez faire. Pour la corriger, utilisez la touche "LEFT ARROW" pour positionner le curseur. Pour créer un espace pour les caractères manquants, appuyez sur la touches "Shift" et "Ins" jusqu'à obtenir un espace suffisant pour insérer les caractères manquants. Vous pouvez maintenant taper dans cet espace puis placer le curseur à la fin de la ligne, comme auparavant.

NOTE: Lorsque vous pressez la touche "RETURN" la position du curseur est importante car il sera à la fin de votre phrase. Tout ce qui se trouve après cette position sera ignoré. Ce qui signifie que vous devez vous assurer que le curseur se trouve bien à la fin de votre instruction avant de presser la touche "RETURN". Il y a des exceptions à cela et nous donnons l'explication sous peu.

3.2 RE-EDITION DES INSTRUCTIONS DONNEES ANTERIEUREMENT

Il vous arrivera souvent pendant le jeu de vouloir ré-enter une instruction précédemment. Cette fonction vous épargnera d'avoir à la relancer; elle ne reprend pas l'instruction donnée précédemment et n'annule pas les effets. C'est pourquoi si l'instruction que vous désirez est toujours visible pressez la touche "UP ARROW" jusqu'à avoir le curseur sur la ligne désirée. Puis déplacez le curseur jusqu'à la fin de cette ligne à l'aide de la touche "RIGHT ARROW" et lorsque vous êtes prêt, pressez sur la touche "RETURN". Et maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez retourner à l'enfroit où vous étiez auparavant en pressant "DOWN ARROW".

Si l'instruction n'est plus visible, tout n'est pas perdu! L'éditeur peut contenir en fait dix lignes de texte bien que vous ne puissiez en voir que quatre à un moment donné. Vous pouvez considérer cette zone sur l'écran comme une fenêtre sur les dix lignes comprises dans le programme. Vous pouvez déplacer cette fenêtre sur une zone très grande en essayant de déplacer le curseur vers le haut lorsque vous êtes au sommet de la case ou vers la bas lorsque vous êtes au bas de cette case. Vous pouvez ainsi éditer n'importe laquelle de ces dix lignes. Lorsque le jeu commence, la case se trouve sur les quatre premières lignes. Les dix lignes se remplissent au fur et à mesure que vous entrez de nouvelles instructions. Lorsque vous entrez votre onzième instruction, la première ligne s'affiche pour de bon; lorsque vous entrez la douzième instruction, vous perdez la seconde ligne; etc.

Il se peut, parfois, que vous désirez ré-enter uniquement les quelques premiers mots d'une instruction antérieure. Vous pouvez le faire en déplaçant le curseur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez terminer l'instruction puis en pressant la touche "RETURN". Le reste de la ligne sera ainsi ignoré, ce qui signifie que l'instruction suivante sera également effacée au cours de l'opération préalable. Vous pouvez également effacer cette manœuvre qu'un point est placé à la fin de l'instruction. Si vous souhaitez, par la suite, retrier ce pour ré-enter une plus grande partie de la phrase, il vous suffit de taper sur la pointe comme sur n'importe quel autre caractère.

4. TOUCHES DE FONCTION

Pour commander l'ordinateur, le texte, les dix mots les plus couramment utilisés ont été programmés sur des touches de fonction. Un rappel de ces touches est donné au bas de l'affichage sur l'écran. On peut accéder à chacun de ces mots en pressant la touche "CONTROL" puis en pressant la touche numérique appropriée "1", "0". Par cette opération l'ordinateur tape le mot de la même façon qui si vous aviez pressé chaque touche vous-même. Il est donc possible d'éditionner des mots produits par touches de fonction comme n'importe quel autre mot. Nous donnons la liste des dix touches et mots, ci-dessous, avec l'affichage sur l'écran.

TOUCHE	FONCTION	AFFICHAGE SUR	AFFICHAGE SUR
		LE CRAN	LE CRAN
1	PRENDS	GET	
2	LACHE	DROP	
3	DIS"	SAY	
4	KWAH"	KWAH	
5	CONTROLE	EXAM	
6	ATTENDS	WAIT	
7	JUSQU'A	UNTIL	
8	VOLE JUSQU'A	FLY	
9	METS EN MEMOIRE	STO	
0	RAPPELLE	REC	

TOUCHES SPECIALES

Il est possible d'arrêter l'action pendant le jeu en pressant la touche "ESCAPE". Ceci arrêtera l'affichage de panneaux nouveaux jusqu'à ce que vous appuyez à nouveau sur cette touche.

Si vous appuyez sur cette touche au moment où un personnage s'arrête de parler, ses paroles seront répétées. Cela vous permet de repasser les paroles d'un personnage lorsque vous avez manqué le début de celles-ci.

5. COMMENT JOUER

Une fois le programme chargé, l'ordinateur émettra un signal bip-bip et vous devrez alors appuyer sur la touche "SPACE" pour commencer le jeu.

L'histoire commence lorsque Kevin quitte l'hôpital. Il n'arrive pas à se rappeler qui il se trouve ou comment il y est venu. Un seul mot lui vient à l'esprit — "KWAH". Ce qui se passera ensuite dépend de vous.

Vous contrôlez votre être ego en entrant des instructions en anglais. Vous pouvez lui commander de se déplacer d'un endroit à un autre, de manier des objets, parler, donner des objets à des gens, prendre des choses à des personnes, se battre, etc. Le vocabulaire dont vous devrez vous servir pour réaliser ces actions est décrit à la section "LE VOCABULAIRE". Cependant toutes les actions prennent un certain temps. La plupart ne demandent qu'une seconde ou deux, mais des actions comme mouvements peuvent exiger plusieurs secondes; celles-ci dépendent de la distance à laquelle vous êtes et de la vitesse.

Lorsqu'un taxi passe devant vous, l'horlogie digitale marquera le temps qui s'écoule passé à un mode d'avance rapide. Les minutes s'écoulent à la vitesse normale des secondes. Lorsque l'action est terminée, le temps du jeu à sa vitesse normale. Si vous changez d'idée

pendant une action longue et décidez de faire autre chose, il vous suffit d'entrer une nouvelle instruction pour annuler la première. Il n'est pas possible d'annuler de cette manière des actions courtes.

Deux mesures à barres se trouvent tout de suite à droite de l'horloge. La mesure supérieure représente la force présente de Redhawk. Le simple fait de l'énergie de même que toutes les actions réalisées sous cette forme. Lorsque sa force chute à zéro, Redhawk est forcée de reprendre sa forme humaine. Redhawk reprend peu à peu des forces sous la forme de Kevin jusqu'à ce qu'il arrive au maximum. Il peut avoir à se battre contre d'autres personnes au cours du jeu. Pendant le combat la force de Redhawk s'oppose à celle de l'oson opposant. Il n'est donc pas possible de conger un super-bandit lorsque le niveau de sa force est bas. La force de Kevin n'est pas affichée mais elle est assez facile à tester en jouant.

La mesure de sa popularité se trouve au-dessous de celle de sa force. Elle indique la popularité actuelle de Redhawk auprès des amis et des habitants de la cité. Lorsqu'il laisse un criminel s'échapper, sa popularité décroît selon l'importance du criminel et du crime. Les médias sont toujours prêts à bondir sur tout délit commis par Redhawk et de telles actions résultent ainsi en une baisse de popularité. Redhawk est un super-héros lorsqu'il est populaire et un super-bandit lorsqu'il est impopulaire. Il est évident que parmi les personnes rencontrées par Redhawk certaines sont loin de lorsqu'il sera impopulaire.

Il n'est pas possible d'augmenter la popularité de Redhawk sans être arrêté ou défaire un délit. Cependant, il est possible de mettre dans la mémoire le statut du jeu comme nous le décrivons à la section "LE VOCABULAIRE". Si les événements prennent mauvaise tournure, vous pouvez toujours rappeler votre jeu mis en mémoire en un instant et essayer autre chose, même si votre personnage venait à mourir. Les personnes peuvent ne pas toujours réagir exactement de la même façon et il est souvent utile d'essayer à nouveau. Si vous vous trouvez bloqué par quelque chose, laissez-le pendant un moment et essayez autre chose. Peut-être cela vous aidera-t-il à résoudre votre problème. Avant tout, gardez un bon oeil sur l'horloge. Si vous avez déjà joué à des jeux d'aventure, souvenez-vous que "Redhawk" est un jeu basé sur des personnages et non pas seulement des objets. Quelque chose d'étrange est un train de se produire et c'est à vous, Kevin et Redhawk de trouver ce que c'est!

6. LE VOCABULAIRE

Les sections suivantes décrivent la plupart des aspects du vocabulaire de Redhawk et Kevin. Nous n'otons que quelques exemples dans prenez toutes les instructions, mais un ou deux verbes ont d'autres explications. Ne considérez pas cette liste comme une liste complète du vocabulaire, une telle définition serait beaucoup plus importante.

6.1 PHRASES

Toutes les instructions sont données sous forme de phrases en anglais. Par exemple:

PICK THE BOOK UP

GET THE BOOK (Prends le livre)

Il existe souvent plus d'une façon de donner la même instruction. Les deux instructions suivantes, par exemple, ont le même effet:

PICK THE BOOK UP

GET THE BOOK (Prends le livre)

Il n'y a aucune raison à ce que vous ne puissiez pas donner plus d'une instruction à la fois. N'oubliez pas d'oublier l'ordre. Vous pouvez entrer des instructions multiples de plusieurs façons:

GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

(Prends un livre et puis donne le livre au bibliothécaire)

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

(Prends un livre, donne le livre au bibliothécaire)

GET A BOOK, GO SOUTH, GO INSIDE AND WAIT

(Prends un livre, va sud, entre et attends)

Les phrases peuvent être séparées par des virgules, des points, "AND" ou "AND THEN". A vous d'utiliser ce que vous préférez.

Afin de réduire au nécessaire la frappe de texte, certains mots sont optionnels. Ce sont: "THE", "THEN", "A" et "SOME". En sus le nombre d'espaces entre les mots n'a pas d'importance. L'emploi d'abréviations pour les verbes et phrases utilisées couramment est une autre caractéristique qui permet de réduire le texte. Nous en donnons la description aux sections suivantes.

6.2 LOUPE ET DEPLACEMENTS

LOOK AROUND/LOOK ABOUT/LOOK (regarder)

LOOK AT THE LIBRARY/LOOK AT LIBRARY (Regarde à la bibliothèque/Regarde à bibliothèque)

SEARCH PARK CAREFULLY/CAREFULLY SEARCH THE PARK (Fouille par soi-même/soigneusement fouille le parc)

GO (direction)

Va

ex. GO NORTH/GO N/N

(Va au nord)

AGO DOWN/GO D/D

(Descends)

RETURN GO INSIDE/GO IN/IN

(Entre)

GO ID (quelque part)

(Va à)

ex. GO TO THE PARK/GO TO PARK

(va au parc)

GO TO CITY STATION

(Va à la gare de la ville)

FLY (direction)

Comme GO (direction mais plus rapide).

FLY TO (quelque part)

(Vol à)

Comme GO TO (quelque part) mais plus rapide et avec l'avantage de pouvoir voler de pratiquement tout lieu à un autre.

GET A TAXI TO (quelque part)

(Prend un taxi jusqu'à)

GET A TAXI TO THE LIBRARY/GET A TAXI TO LIBRARY

(Prend un taxi jusqu'à la bibliothèque)

Vous pouvez prendre un taxi de pratiquement tout endroit à un autre.

Mais il faut faire preuve de bon sens, ce qui n'est pas le cas pour FLY TO.

Par conséquent, le taxi s'arrêtera à l'extérieur de la bibliothèque dans cet exemple.

Le prix du taxi est cinq livres.

GET TRAIN TO (quelque part)

(Prends un train jusqu'à)

Comme GET A TAXI TO (quelque part) mais moins cher et plus lent.

Naturellement les trains vont de gare à gare.

Le prix d'un billet de train est une livre.

6.3 ACTION CONJUGUEE AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

LOOK AT (quelqu'un)

(Regarde)

SEARCH (quelqu'un)

(Fouille)

SAY ("des mots")

(Dis)

ex. SAY "HELLO THERE"/SAY "HELLO THERE

(dis "He, la bas")

SAY TO (quelqu'un) "mots"

(Dis à)

par ex. SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM"

(Dis au bibliothécaire "parlez-moi du musée")

SHOUTS ("mots")

(Crie)

HIT (quelqu'un)

(Frappe)

HIT (quelqu'un) WITH quelque chose

(Frappe avec)

Par ex. HIT LIBRARIAN WITH A BOOK

(Frappe le bibliothécaire avec un livre)

ARREST (quelqu'un)

(Arrête)

6.4 MANIER DES OBJETS

INVENTORY/INVENT/INV/I

(Inventaire)

WEAR (quelque chose)

(Porte)

PUT ON (quelque chose)

(mets)

THROW (quelque chose) AT (quelqu'en)

(Jette sur)

THROW (quelque chose) AT (quelque chose)

(Jette sur)

Par ex. THROW CAMERA AT POLICEMAN

(Jette l'appareil photographique sur le policier)

THROW BOOK AT /CAMERA

(Jette un livre sur l'appareil photo)

GET (quelque chose) FROM (quelqu'un)

(Prends quelque chose)

TAKE (quelque chose) FROM (quelqu'un)

(Prends quelque chose)

TAKE (quelque chose) OFF (quelqu'un)

(Prends quelque chose)

Par ex. GET CAMERA FROM LIBRARIAN

(Prends l'appareil photo au bibliothécaire)

READ (quelque chose)

(Lis)

EXAMINE (quelque chose)/EXAM (quelque chose)

(Contrôle)

6.5 ATTENDRE

WAIT UNTIL (heure)

(Attends jusqu'à)

ex. WAIT UNTIL 12.55 WAIT UNTIL 16.42

(Attends jusqu'à 12h55/Attends jusqu'à 16h42)

6.6 COMMANDES DE JEU SPECIALES

Ces commandes ne servent pas à donner des instructions à Redhawk ou Kevin. Elles ont au contraire un effet spécifique sur le jeu lui-même.

STORE

Cette fonction stocke le statut du jeu dans la mémoire de l'ordinateur. Un message apparaît en haut de l'écran lorsque vous tapez "STORE".

Appuyez sur la touche "SPACE" pour commander à l'ordinateur à stocker le nouveau statut du jeu. Lorsque vous appuyez sur la touche précédent mais en mémoire il sera détruit. La fonction STORE opère immédiatement mais le jeu mis en mémoire est perdu lorsque vous arrêtez votre ordinateur.

Pour empêcher que cela se produise, utilisez les commandes SAVE et LOAD décrites ci-dessous.

RECALL

Cette fonction rappelle le jeu mis en mémoire (STOREd). Vous pouvez régler un jeu mis en mémoire aussi souvent que vous le désirez. Le statut du jeu est rappelé instantanément, mais lorsque vous chargez le jeu mis en mémoire (STOREd) précédemment sera perdu. Le statut chargé (LOADed) sera rappelé à sa place.

RESTART

Commence le jeu à nouveau à partir du début. Cette commande ne détruit pas votre jeu mis en mémoire et vous pouvez toujours rappeler ce jeu lorsque vous le désirez.

SAVE

Sauvegarde le statut du jeu en le plaçant sur cassette. Un message apparaît et le jeu s'arrête pendant que vous préparez votre cassette.

Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur la touche "SPACE" pour le sauvegarder. Ce procédé qui permet de conserver le statut du jeu n'est pas aussi efficace que l'autre.

Pour empêcher que cela se produise, utilisez les fonctions STORE et RECALL.

Il est important de se rappeler que lorsque vous sauvegardez (SAVE) un jeu, tout statut du jeu mis en mémoire (STOREd) précédemment sera perdu.

LOAD

Charge le statut du jeu de la cassette. Un message apparaît et le jeu s'arrête pendant que vous mettez en place la cassette. Appuyez sur la touche "SPACE" lorsque vous êtes prêt à charger.

QUIT GAME

Vous devez taper en entier ce texte et vous l'utiliserez uniquement si vous avez fini de jouer avec "Redhawk" pour le moment présent. Cela permet de quitter complètement le jeu et de remettre l'ordinateur à l'état initial.

ENGLISH

1. INTRODUCTION

Welcome to the world of comic fantasy, superheroes and supervillains. You are superhuman Redhawk and must control his two completely separate identities: Kevin Oliver — a human with all the human weaknesses; and Redhawk — a being capable of flight and incredible feats of strength. You can choose to fight crime, pitting Redhawk against common criminals and even supervillains. This choice leads to popularity and superhero status. Alternatively, you can lead a life of crime and ignore Redhawk's unpopularity and supervillain status. The choice is yours. Whatever you decide, you must make your decisions quickly as time waits for no man (superhero or not). While you consider your actions, the other characters in the game will continue with their own.

Loading Instructions — cassette version

1. Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound.
2. Press PLAY on the data recorder.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will load.
4. REDHAWK uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'modes' used during the loading process:

FLASHING BORDER — Loading data
BLACK BORDER — Searching for data
WHITE BORDER — Loading error

- If the border turns white during loading, just rewind the tape very slightly and press PLAY to continue loading.
5. Often, loading errors can be reduced by ensuring the data recorder is as far as away from your T.V. as possible.
 6. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights).

Loading Instructions — disc version

1. Insert disc into your disk drive with labelled side uppermost and the label pointing outwards from the drive.
2. Enter the command LOAD "*", 8.1 and press RETURN.
3. If you have trouble loading the disc try the following instructions before loading:
OPEN 15,8,15,*1":CLOSE 15
4. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights).

2. THE SCREEN DISPLAY

The top half of the screen is the Strip, a row of three panels in which the comic action unfolds. Each event in the game is illustrated by a picture which appears in the rightmost panel. The strip is scrolled left to make room for the new picture. Consequently, the last two pictures can always be seen to the left of the current picture.

Below the Strip is the information display. This consists of a rolling digit clock depicting the time of day on the game; a heart icon and a bar meter depicting the current strength of Redhawk; a graph icon and a bar meter depicting the current popularity of Redhawk; and a picture of the face of your current identity — Kevin or Redhawk. The significance of these will be explained later.

Below the information display is a box into which you enter your commands for your character. Text entered here may be edited using a powerful editor which is described in "THE EDITOR".

At the bottom of the screen are four function keys. To aid entry of commands, ten commonly used words are programmed onto ten function keys. Their use is described in detail later in the manual.

Finally, when you make a mistake or when the computer wishes to draw your attention to something, a message 'pop up' at the top of the screen. When you have read the message, press the <SPACE> key to continue with the game and the message will disappear.

3. THE EDITOR
You can give your current character (either Kevin or Redhawk) a command by typing it as a sentence in English and then pressing <RETURN>. It is important to remember that a command is only issued after you have pressed <RETURN>. Therefore it is possible to type a command in readiness for something, wait for a precise moment and then issue it just by pressing <RETURN>. The type of commands you can give are described in "PLAYING THE GAME". For the moment it is enough to know that they must be typed in as English.

The commands you type appear in the box on the lower half of the screen. The place you are typing to is indicated by the '<cursor>' which moves along as you type. You can type in commands longer than the width of the box. When you reach the edge of the box, your command continues onto the next line. If not, however, if the space occurs in the middle of a word, the computer will understand it as one word. Your commands may be up to eighty characters long if you want!

3.1 EDITING A COMMAND

Inevitably, you will make typing mistakes. The simplest of these is hitting the wrong key. To correct this, press the <DELETE> key until you have deleted all the unwanted characters. You can now type over what you have deleted.

If the mistake is more than a few characters back, there is an easier way to correct it. Press the <Shift> and <left arrow> key until the cursor is over the mistake. If you go to far, then press the <right arrow> key to go back. You may now type directly over the incorrect character and use <right arrow> to move the cursor back to the end of the line. You may now finish of your sentence as normal.

Another mistake you can make is leaving out characters. To correct this use the <Shift> and <left arrow> to position the cursor, as before. To create space for the missing characters, press <Shift> and the <INST> key until you have enough space for the missing characters. You can now type into this space and then move the cursor back to the end of the line as before.

NOTE: The position of the cursor when you press <RETURN> is important as it is taken to be the end of your sentence. Anything after this position will be ignored. This means that you must make sure the cursor is at the end of your command before pressing <RETURN>. There are exceptions to this, but these will be explained shortly.

3.2 RE-ISSUING PREVIOUS COMMANDS

Often during the game you will want to re-enter a command you typed earlier. This saves on typing; it does not 'take back' your earlier command and undo the consequences. So, if the command you want is still visible, press <up arrow> until the cursor is on the line you want. Now move the cursor to the end of this line using <RETURN>. Now, if not already there, you can return to where you were before by pressing <down arrow>.

If the command is not visible then all is not lost. The editor actually has ten lines of text, although you can only see four at a given time. A way of looking at the box on screen is as a four line window over the ten line area. You can move the window over this larger area by trying to move the cursor up when at the top of the box, or down when at the bottom of the box. In this way you are free to edit any of the ten lines. You start off with the box over the top four lines. As you enter new commands, the ten lines gradually fill up. When you enter the eleventh, the first line is lost for good; when you enter the twelfth, the second line is lost; and so on. Of course, there is nothing to stop you modifying the line you want to re-enter in exactly the same way as you would edit a line you were typing in.

Sometimes, you may only want to re-enter the first few words of an earlier command. You could do this by moving the cursor to end of this line and then deleting all the unwanted characters. However, a much simpler way is to move the cursor to where you want the command to end and press <RETURN>. As explained earlier, this will cause the rest of the line to be ignored. You will notice when you try this that a full stop is placed at the end of the command. If later on you wish to remove this dot in order to re-enter more of the line, you can just type over it as you would any other character.

4. FUNCTION KEYS

To save typing, ten commonly used words have been programmed onto function keys. A reminder of these is given at the bottom of the screen display. Each of these words is available by holding down <CONTROL> and then pressing the appropriate digit key <1>—<0>. When you do this the computer types in the word just as if you had pressed each key yourself. Therefore it is possible to edit words produced by function keys just like any other words. The ten keys and words are listed below along with their on screen reminders.

KEY	Function	Screen Display
1	GET	GET
2	DROP	DROP
3	SAY*	SAY
4	KWAH*	KWAH
5	EXAMINE	EXAM
6	WAIT	WAIT
7	UNTIL	UNTIL
8	FLY TO	FLY
9	STORE	STO
0	RECALL	REC

SPECIAL KEYS

It is possible to halt the action in the game by holding down the <Escape> key. This will stop any new panels being displayed until the keys are released.

If the same keys are being held down as someone finishes speaking, their speech will be repeated. This enables you to replay a character's speech if you miss the start of it.

5. PLAYING THE GAME

When the game has loaded, the computer will give a bleep and you must then press <SPACE> to start the game.

The story begins with Kevin leaving hospital. He can't remember who he is, where he is, or how he got there. A single word fills his mind — "KWAH". What happens next is up to you.

You control your alter ego by entering commands in English. You can command him to go, move from place to place, to handle objects, speak, give things to people, take things from people, fight people and so on. The vocabulary you must use to achieve these things is described in "THE VOCABULARY". However, all actions take time to do. Most only a second or so, but things like movement may take several minutes; depending on the distance you are moving and how fast he is going. When a length of time such as this occurs, the rolling digit clock goes into fast forward mode. Minutes roll by at the speed that seconds normally elapse. When the action is completed the time reverts to its normal speed. If, during a long action, you change your mind and decide to do something else, then entering a new command will abort the first one. Short actions can not be aborted this way.

Immediately, to the right of the clock are two bar meters. The top one represents Redhawk's current strength. Simply staying in superhuman form takes energy, as do all actions performed in this form. If Redhawk's strength falls to zero then he is forced to return to his human form. In the form of Kevin, Redhawk's strength gradually increases until it reaches maximum. During the game, Redhawk may have to fight people. In combat, Redhawk is pitted against that of his opponent. The computer will guide him to punch a supervillain when Redhawk's strength is low. Kevin's strength is not displayed, but it is quite easy to test his strength by playing the game.

Below the strength meter is the popularity meter. This indicates Redhawk's current popularity with the media and the town's inhabitants. It can be increased by arresting criminals. If Redhawk lets a criminal get away then his popularity will decrease by an amount which depends on the importance of the criminal and the crime. The media are always quick to pick up any offence committed by Redhawk and so any such action will result in reduced popularity. When popular, Redhawk is a superhero and you will finish of your sentence as normal.

when unpopular, he is a supervillain. Obviously some of the people Redhawk comes across will be none too helpful if he is unpopular.

When playing the game, feel free to experiment. As is described in "THE VOCABULARY", it is possible to store the status of the game instantly. Then if things go wrong, you can always recall your stored game in an instant and try something else, even if your character died! People may not always respond to something in exactly the same way and it often pays to try again. If you get stuck on something, leave it for a while and go and try something else, it may help to solve your problem. Above all, keep a close eye on the clock. If you have come across adventure games before, remember that 'Redhawk' is a game based around characters and not just objects. Something strange is happening and it is up to you, Kevin and Redhawk to find out what!

6. THE VOCABULARY

The following sections show most aspects of Redhawk's and Kevin's vocabulary. In most cases just examples are given, but one or two verbs have further explanation. Do not take this as a complete vocabulary list as such a definition would be very large indeed.

6.1 SENTENCES

Commands are given as sentences in English. For example:

PICK THE BOOK UP

There is often more than one way of giving the same command. For example, the following two commands have the same effect:

PICK UP THE BOOK

GET THE BOOK

There is no reason why you have to give your commands one at a time. You can enter multiple commands in a number of ways:

GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GO SOUTH, GO INSIDE AND WAIT

As you can see, sentences may be separated by commas, full stops, "AND", "BUT" and "THEN".

To reduce the amount of typing necessary, certain words are optional. These are: "THE", "THEM", "A" and "SOME". In addition to this, it doesn't matter how many spaces you leave between words. One other feature which saves typing is the use of abbreviations for commonly used words and phrases. These are described in the following sections.

6.2 LOCATIONS AND MOVEMENT

LOOK AROUND / LOOK ABOUT / LOOK

SEARCH PARK CAREFULLY / CAREFULLY SEARCH THE PARK

GO <direction>

e.g. GO NORTH / GO N / N

GO DOWN / GO D / D

ENTER / GO INSIDE / GO IN / IN

GO TO <somewhere>

e.g. GO TO THE PARK / GO TO PARK

GO TO CITY STATION

FLY <direction>

LIKE GO <direction> but faster.

FLY TO <somewhere>

Like GO TO <somewhere> but faster and with the advantage that you can fly from almost any location to any other location.

GET A TAXI TO <somewhere>

e.g. GET A TAXI TO THE LIBRARY / GET A TAXI TO LIBRARY

You can get a taxi from almost anywhere to anywhere else

Unlike FLY TO <somewhere> commensense is applied. Consequently, the taxi would stop outside the library in the example.

The taxi fare is five pounds.

GET A TRAIN TO <somewhere>

Like GET A TAXI TO <somewhere> but cheaper and slower.

Obviously, trains only go from station to station.

The train fare is one pound.

6.3 INTERACTING WITH CHARACTERS

LOOK AT <someone>

e.g. LOOK AT THE LIBRARIAN / LOOK AT LIBRARIAN

SEARCH <someone>

Do a body search

SAY" <words>"

e.g. SAY "HELLO THERE" / SAY "HELLO THERE

SAY TO <someone> <words>"

e.g. SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM"

SHOUT" <words>"

HIT <someone>

HIT <someone> WITH <something>

e.g. HIT LIBRARIAN WITH A BOOK

ARREST <someone>

6.4 HANDLING OBJECTS

INVENTORY / INVENT / INV / I

WEAR <something>

PUT ON <something>

THROW <something> AT <someone>

THROW <something> AT <something>

e.g. THROW CAMERA AT POLICEMAN

THROW BOOK AT CAMERA

GET <something> FROM <someone>

GET <something> FROM <something>

TAKE <something> FROM <someone>

TAKE <something> OFF <someone>

e.g. GET A CAMERA FROM LIBRARIAN

READ <something>

EXAMINE <something> / EXAM <something>

6.5 WAITING

WAIT UNTIL <time>

e.g. WAIT UNTIL 12:15 / WAIT UNTIL 16:42

6.6 SPECIAL GAME COMMANDS

These commands do not tell Redhawk or Kevin to do anything. Instead, they have a special effect on the game itself.

STORE

Stores the game status in the computer's memory. After typing store, a message "pops up" at the top of the screen. Press <SPACE> to continue play. If you type STORE again, the new game status will replace the previous stored one, which is destroyed. STORE works instantly but the stored game is lost when you turn the computer off. To overcome this, use the SAVE and LOAD commands described below.

RECALL

Recalls the STORED game from the computer's memory. You can recall a STORED game as often as you like. The game status is recalled instantly but if you LOAD or SAVE a game status from or to tape, any previously STORED games will be lost. Instead, the LOADED status will be recalled.

RESTART

Starts the game again from the beginning. This command does not destroy your stored game and if you wish, you can still recall that game.

SAVE

Saves the game status out to cassette. A message "pops up" and the game pauses while you prepare your cassette. When you are ready, press <SPACE> to save. This method of preserving the game status need only be used when you want to switch off your computer. Otherwise it is far quicker to use STORE and RECALL. It is important to remember that when you SAVE a game, any previously STORED game status will be lost.

LOAD

Loads the game status from cassette. A message "pops up" and the game pauses while you position the cassette. Press <SPACE> when you are ready to load.

QUIT GAME

This must be typed in full and used only when you have finished playing Redhawk' for the time being. It leaves the game entirely and resets the computer.

STARION ENGLISH

1. CONTROLS

At the beginning of the game, you will be asked whether you wish keyboard or joystick control. If you choose joystick control plug your joystick into the rear port on your Commodore 64. The four directions of your joystick control your craft as follows:

DIVE

BANK LEFT

BANK RIGHT

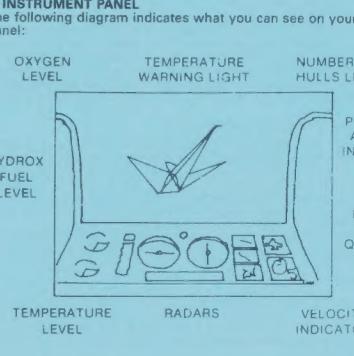
CLIMB

FIRE BUTTON — LASER FIRE

In addition the following keys are used:
F1: Accelerate
F7: Decelerate

2. INSTRUMENT PANEL

The following diagram indicates what you can see on your instrument panel:



Each instrument on the panel gives you information about a different part of the spacecraft you are controlling as follows:

Oxygen level:
This is used up during the course of the game. There is no means of replenishing your oxygen, and if this reduces to zero, your days of flying are over.

Temperature warning light:
Should the temperature level go too high, you are in danger of burning out one of your hulls. The flashing light indicates such a situation.

Hulls left:
Each spacecraft comes equipped with only 5 hulls. Should all of these be damaged by enemy fire or by burning them out, your spacecraft will no longer be operable.

Hydrox level:
Hydrox is the fuel used by your spacecraft. You will be able to refill each time you dock with a planet.

Pitch, yaw and Roll indicators:
These indicators show what effect your commands are having on the spacecraft's movements.

Temperature level:
As indicated above, the temperature needs to be carefully controlled. Temperature is increase if you are being shot at, if your velocity is too high, or if you fire too rapidly.



Radar:
These two radar screens show you where your enemies are in three dimensional space. In the example shown below, the left radar screen indicates a 'side view' of your craft. You can see that the enemy is in front and below your craft. The right radar screen shows a 'top view' of your craft. In this radar panel you can see that the enemy is to the right of your craft. The two radar screens in combination pinpoint the enemy's position.

Velocity indicator:
The spacecraft's velocity is controlled by the F1/F7 control keys.

3. WHERE YOU FIND YOURSELF
You and your spacecraft exist in a space-time continuum, which is made up of 81 'time zones'.

Initially, you will find yourself in a 'time grid'. Each time grid is made up of 9 time zones. You will be able to choose the individual time zones by flying through the time grid boundaries provided.

You cannot progress to another time grid until you have solved all the problems in your current time grid. Once you have done so, you will find yourself in a 'time block', where you will be able to choose one of the remaining eight time grids (thereby giving access to the 72 time zones you have not yet completed).

7. THIS IS WHAT YOU HAVE TO DO
Once you have selected a time-zone, your spacecraft will count-down to the part of space-time. Your instrument panel will show you how many enemy ships you need to destroy in that time zone.

As you destroy each enemy ship, the dead alien's cargo will materialise in the form of an alphabetical letter. You need to collect his cargo, and this is achieved by flying through the letter in space.

If you fail to fly through the letter in time, the letter will disintegrate and a new alien appear.

Each letter will be automatically stowed in your hold until you have destroyed all aliens in that sector. When you have collected all the letters in that sector, your on-board computer will ask you to unscramble the letters to identify the original cargo dislodged by the aliens. Once you are satisfied with the nature of the cargo you must find a time warp and fly through it. This will then allow you to choose a time zone to return the cargo to.

Your first task is to fly to the planet and see if the problem is the correct one. The historical problem will be shown and if your cargo is correct it will be automatically ejected and your fuel supplies replenished. You will then have to do battle with the next wave of aliens for more cargo.

If you have chosen the wrong time zone, you will need to fight your way out of that time zone by finding a time warp. Your way out will be blocked by defending aliens. These aliens do not carry cargo, so no letters will appear as you destroy them. Once through the time warp, you will be able to select another time zone and see if the cargo is appropriate to that time zone.

4. AFTER YOU COMPLETE 9 TIME GRIDS
Once you have corrected history in all nine zones in the time grid, the time warp will take you to the edge of the time block. You will be given the first letter of each of the nine items of cargo you have successfully collected. In order to prove that you are worthy of inter-grid travel, you will need to unscramble these letters to form a new password!

In the same way, having completed all nine time grids in the current block, you must unscramble the final password.

If you can unscramble this final password, you will have a permit to exit from the space-time continuum. You will have achieved the title of CREATOR.

The Commodore version Starion was written by Louis Madon, based on the game design created by David Webb. David Webb wrote the Spectrum and Amstrad versions of STARION, and is also the author of two books on Spectrum machine language programming published by Melbourne House.

Programming by Louis Madon
Game design by David Webb

Line drawing by Dieter Jansen
Music Neil Brennan
Vector Graphics by David Webb
C64 Graphics by Greg Holland
Cover artwork Ian McCausland

Game design copyright © David Webb 1985
Game program copyright © Beam Software
Published by: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard,
Richmond TW10 6TF, United Kingdom.
70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australia.

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence, copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.

DEUTSCH

1. EINFÜHRUNG

STARION ist eine multi-dimensionale Weltraumfahrt-Nachahmung, welche Reflexvermögen, analytisches Denken, Ausdauer und grosse Abschätzung erfordert.

In dem Spiel wird das flimmerfreie Vector-Graphic-System, das fortschrittlichste, das jemals für einen Commodore 64 Computer erfunden wurde, verwendet. Die Steuerung kann entweder über das Tastenfeld oder den Joystick erfolgen.

2. AUFLADE-INSTRUKTIONEN

a) Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder und stellen Sie sicher, dass er richtig angeschlossen und dass das Band vollständig zurückgezogen ist.

b) Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.

c) Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet jetzt den Daten-Recorder ein und das Programm lädt sich auf.

d) Dieses Band wird unter Verwendung des Pavloda Aufladesystems aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmaß zu beschränken. Beim Aufladevorgang werden drei Begrenzungsmodi verwendet:

AUFLUCHTENDE BEGRENZUNGS LINIE — Aufladen der Daten SCHWARZE BEGRENZUNGS LINIE — Suchen nach Daten WEISSE BEGRENZUNGS LINIE — Fehler beim Aufladen

Wann die Begrenzungslinie während des Aufladens weiss wird, drehen Sie die Blöcke etwas zurück und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fortzufahren.

e) Fehler beim Aufladen können reduziert werden, wenn man sicherstellt, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernsehgerät entfernt steht.

3. SZENARIO

Wir befinden uns im Jahr 2010 und Sie heissen Starion. Sie kommen gerade aus der Weltraum-Akademie, wo Sie als der beste Schüler dazu ausgewählt wurden, das erste Zeitschiff der Welt — das S.S. Stardate — zu führen. Ihre Aufgabe: Sie müssen einfach die Zeit zurückdrücken und die Verüstungen, welche im Raumzeitalter durch böse Fremdlinge aus anderen Sternen, die vor Ihnen Raumfahrten unternahmen, verursacht wurden, wieder in Ordnung bringen.

Da weiter Sie hier vorsommen, umso besser werden Ihre Fähigkeiten als Pilot. Als Belohnung werden Sie vom Rang des Novizen zum Oberbefehlshaber befördert. Falls und wenn Sie schliesslich das 'Ereignis Null' vor dem Beginn der Zeiten (Ereignis Eins) erreichen, dann werden Sie zum ersten Lebewesen, das existiert und müssen nichtsnotwendigerweise den endgültigen Titel des SCHÖPFERS aller nachfolgenden Zeiten übernehmen.

4. STEURERUNGEN

Beim Beginn des Spieles werden Sie gefragt, ob Sie mit der Tastatur oder mit dem Joystick steuern wollen. Wenn Sie den Joystick wählen, stecken Sie den Joystick in den hinteren Teil Ihres Commodore 64 ein.

Mit den vier Richtungen Ihres Joystick können Sie Ihr Schiff wie folgt steuern.

STURZFLUG (DIVE)

SCHRÄGLAGE NACH
LINKS

AUFSTEIGEN (CLIMB)

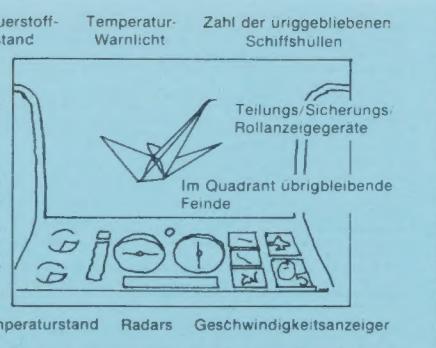
Ausserdem werden die nachstehenden Tasten verwendet:
F1: Beschleunigen F7: Verlangsamen

UM das Spiel abzubrechen, drücken Sie RUN/STOP und RESTORE.

Wenn Sie die Tastatur verwenden, so sind die vier Steuertasten I, P, Q und X, um nach links in Schräglage zu gehen, nach rechts in Schräglage zu gehen, zum Sturzflug bzw. Aufsteigen. Die Leertaste wird zum Feuern verwendet.

5. INSTRUMENTENBRETT

Das nachstehende Diagramm zeigt, was Sie auf Ihrem Instrumentenbrett sehen können:



Jedes Gerät auf dem Instrumentenbrett gibt Ihnen Informationen über einen anderen Teil des Raumschiffes, das Sie steuern. Es sind dies die folgenden:

Sauerstoffstand

Dieser wird im Laufe des Spiels aufgebraucht. Es gibt keinerlei Möglichkeit, Ihren Sauerstoff aufzufüllen und wenn sich dieser auf Null reduziert, dann sind Ihre Flugtage vorüber.

Temperatur-Warnlicht

Sollte die Temperatur zu weit ansteigen, dann laufen Sie Gefahr, einen Ihrer Schiffshüllen auszubrennen. Das flackernde Licht zeigt eine solche Situation an.

Hüllen auf der linken Seite

Jedes Raumschiff ist mit nur 5 Hüllen ausgestattet. Solitieren sie alle durch feindliche Schüsse oder durch austreiben zerstört werden, so ist Ihr Raumschiff nicht mehr betriebsfähig.

Hydrox-Stand:

Hydrox ist der Treibstoff, den Ihr Raumschiff verwendet. Jedes Mal, wenn Sie auf einem Planeten landen, können Sie diesen nachfüllen. aquo foque que vous aborderez une planète.

Teilungs/Sicherungs/Rollanzeigegegerate

Auf diesen Anzeigegeräten können Sie sehen, welche Auswirkungen Ihre Kommandos auf die Bewegungen des Raumschiffes haben

Temperatur-Stand

Wie bereits erwähnt, ist es erforderlich, dass die Temperatur genau kontrolliert wird. Die Temperatur steigt, wenn auf Sie geschossen wird, wenn Ihre Geschwindigkeit zu hoch ist oder wenn Sie zu schnell fliegen.

Geschwindigkeitsanzeiger

Die Geschwindigkeit des Raumschiffes wird durch die F1/F7 Steuertasten kontrolliert.

6. WO SIE SICH BEFINDEN

Sie und Ihr Raumschiff befinden sich in einem Raum-Zeit Kontinuum, welches aus 81 'Zeitzonen' zusammengesetzt.

Anfang beginnen Sie sich in einem 'Zeitgitter'. Jedes Zeitgitter setzt sich aus 9 Zeitzonen zusammen. Sie werden in der Lage sein, die einzelnen Zeitzonen zu wählen, indem Sie den zur Verfügung gestellten Datenkalender durchgehen.

Sie können nicht in ein anderes Zeitgitter gehen bevor sie nicht alle Probleme in ihrem derzeitigen Zeitgitter gelöst haben. Wenn dies erfolgt ist, werden Sie sich in einem 'Zeitblock' befinden, wo Sie in der Lage sein werden, eines der acht verbleibenden Zeitgitter zu wählen (wobei Sie Zugang zu den 72 Zeitzonen erhalten, welche Sie noch nicht erledigt haben).

7. WAS SIE TUN MÜSEN

Wenn Sie einmal eine Zeitzone gewählt haben wird das Raumschiff zu diesem Teil des Weltraums/der Zeit hinzählen. Ihr Instrumentenbrett wird anzeigen, wie viele feindliche Schiffe Sie in dieser Zeitzone zerstören müssen.

Bei Zerstörung jedes feindlichen Schiffes wird der Fracht des toten Feindes in Form eines Buchstabens aus dem Alphabet sichtbar. Sie müssen dies Fracht einsammeln und können dies erzielen, indem Sie durch jeden Buchstaben im Weltraum hindurchfliegen.

Wenn es Ihnen nicht gelingt, durch den Buchstaben rechtzeitig hindurchzufliegen, so wird sich der Buchstabe auflösen und es erscheint ein neuer Feind.

Jeder Buchstabe wird automatisch in Ihrem Frachtraum gelagert bis Sie alle Feinde in diesem Bezirk zerstört haben. Wenn Sie sämtliche

Buchstaben in diesem Bezirk eingesammelt haben, dann wird der Bordcomputer sie auffordern, die Buchstaben zu entwirren, um die ursprüngliche durch die Feinde vertriebene Fracht zu identifizieren. Wenn Sie dann die Art der Fracht zugetragen sind, müssen Sie eine Zeitverzögerung finden und durch sie hindurchfliegen. Hierdurch wird es Ihnen ermöglicht, eine Zeitzone zu wählen, in die Sie die Fracht zurückfliegen möchten.

Ihre erste Aufgabe ist es, zu dem Planeten zu fliegen und herauszufinden, ob es sich um das richtige Problem werden angezeigt und wann Ihre Fracht die richtige ist, wird sie automatisch ausgeworfen und ihre Treibstoffvorräte aufgefüllt. Sie müssen dann gegen die nächste Welle von Feinden um weitere Frachten kämpfen.

Wenn Sie die falsche Zeitzone gewählt haben, so müssen Sie sich aus dieser Zeitzone herauskämpfen, indem Sie eine Zeitverzögerung gindeln. Ihre Ausgang wird durch kämpfende Feinde blockiert. Diese Feinde haben keine Frachten bei sich, es werden deshalb keine Buchstaben in Erscheinung treten, wenn Sie diese zerstören. Wenn Sie die Zeitverzögerung hindurch sind, können Sie eine andere Zeitzone wählen und herausfinden, ob die Fracht für diese Zeitzone geeignet ist.

8. NACHDEM SIE 9 ZEITGITTER VEVOLLSTÄNDIGT HEBEN

Wenn Sie die Geschichte in allen neuen Zonen Zeitgitter korrigiert haben, führt die Geschichte Sie auf den Rand des Zeitblocks. Sie erhalten dort den ersten Buchstaben von jedem der neuen Fracht-Gegenstände die Sie mit Erfolg eingesammelt haben. Um zu beweisen, dass die die Inter-Gitter-Reise verdienten, müssen Sie diese Buchstaben entwirren, um ein neues Kennwort zu liden.

Nachdem Sie alle neuen Zeitgitter in Ihrem derzeitigen Block vervollständigt haben, müssen Sie auf dieselbe Art und Weise nur die ursprünglichen Buchstaben der neuen Gitter-Kennworte entwirren, um das endgültige Kennwort zu bilden. Wenn Sie dieses endgültige Kennwort entwirren können, erhalten Sie die Erlaubnis, aus dem Weltraum-Zeit-Kontinuum herauszutreten. Sie haben dann den Titel des SCHÖPFERS

Die Commodore-Version von Starion wurde von Louis Madon geschrieben. Sie basiert auf dem Spielentwurf, der von David Webb geschaffen wurde. David Webb schrieb die Spectrum- und Amstrad-Versionen von STARION; er ist ebenfalls der Autor von zwei Büchern über Spectrum-Maschinensprachen-Programmierung, welche von Melbourne House veröffentlicht wurden. Verdienstvolles:

Programmierung: Louis Madon

Spieldesign: David Webb

Linien-Zeichnungen: Dieter Jansen

Musik: Neil Brennan

Vector-Grafiken: David Webb

C64 Graphiken: Greg Holland

Künstlerische Gestaltung des Einbandes:

an MacCausland

Spieldentwurf Copyright David Webb 1985

Spieldesign Copyright Beam Software 1985

Herausgegeben von:

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond, TW10 6TF

Vereinigtes Königreich

70 Park Street, South Melbourne 3205

Victoria, Australien

WARNING: Wie die Übertretung von Copyright ist ein Strafvergehen, Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb, mit Ausnahme der Original-Verpackung, sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd, verboden.

Alle Produkte von Melbourne House werden vorbehaltlich unserer Verkaufsbedingungen, die auf Wunsch erhältlich sind, verkauft.

FRANÇAIS

1. INTRODUCTION

Starion est une simulation de voyage multi-dimensionnel dans l'espace et dans le temps, à 81 zones, qui nécessite de bons réflexes, des capacités analytiques, de l'endurance et un sens aigu de l'aventure. Il faut utiliser le système de graphisme à vecteurs (sans vibrations) le plus perfectionné qui ait jamais été conçu pour un ordinateur Commodore 64. Les commandes peuvent être activées soit par clavier, soit à l'aide du joystick.

2. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

a) Placez la cassette dans votre magnétaphone Commodore et assurez-vous que la connexion est correcte, et que la cassette est bien rembobinée à la position de départ.

b) Appuyez la touche PLAY sur le magnétaphone.

c) Appuyez simultanément les touches PLAY et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétaphone en marche automatiquement et le programme va être chargé.

d) Cette bande utilise le système de chargement précis 'Pavloda'. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différentes types de bordure vont être utilisés durant le chargement:

BORDURE CLIGNOTANTE — Données de chargement
BORDURE NOIRE — Recherche de données
BORDURE BLANCHE — Erreur de chargement

Si la bordure devient blanche durant le chargement, veuillez rebobiner la cassette juste un petit peu, et appuyer la touche PLAY pour continuer le chargement.

Si elle est souvent possible de réduire le nombre d'erreurs de chargement en veillant à ce que votre poste téléviseur.

3. SCÉNARIO

Nous sommes en l'an 2010, et vous vous appelerz STARION. Tout frais

sorti de l'Ecole de l'Espace, vous avez été choisi, vous, le meilleur élève, pour piloter le premier vaisseau spatial temporel du monde, le 'STARDATE'. Votre mission: osier retourner en arrière dans le temps et remédier à la dévastation provoquée dans la continuité de l'espace-temps par les affreuses créatures ennemis des autres-mondes qui ont réussi à voyager dans le temps avant vous.

Ces dernières sont dans le jeu, vos capacités de pilote s'améliorent. Vous en êtes récompensé en montant engrade, de Novice à Commandant en Chef. Si et quand vous arrivez finalement à l'Événement Zéro avant le commencement des temps (Événement Un), vous deviendrez alors la première chose qui ait jamais existé et vous porterez, faute de concurrence, le titre ultime de CREATEUR de tout ce qui suivra.

4. COMMANDES

Vous devrez choisir dès le début du jeu, si vous voulez jouer avec le manche à balai ou avec le clavier. Si vous choisissez le manche à balai, veuillez raccorder le branchement au port arrière de votre Commodore 64.

Les 4 commandes dont vous disposez avec votre manche à balai pour contrôler votre vaisseau sont les suivantes.

DIVE (Plongeon)



Les touches supplémentaires permettent les opérations suivantes:

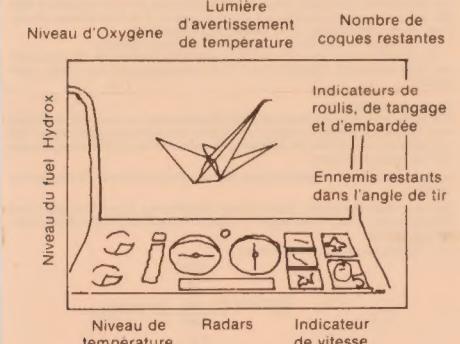
F1 : Accélération F7 : Déclinaison

Pour arrêter le jeu, appuyez les touches RUN/STOP et RESTORE.

Si vous utiliser le clavier, les 4 touches de commande sont I, Q, X et Z, pour les virages inclinés sur la gauche et sur la droite, pour les plongeons et les montées, par ordre respectif. La barre d'espacement servira à tirer.

5. TABLEAU DE BORD

Le schéma suivant indique ce que vous pouvez voir sur votre tableau de bord.



Chaque instrument du tableau de bord vous fournit des renseignements sur une partie du vaisseau spatial que vous contrôlez, comme suit:

Niveau d'Oxygène

Vos réserves d'oxygène vont être entièrement utilisées au cours du jeu. Il n'y a aucun moyen de pouvoir vous procurer de l'oxygène et si vous atteignez le niveau 0, vous jours de seront réduits à néant.

L'Indicateur de Température

Si le niveau de la température est trop élevé, vous courez le risque de brûler l'une de vos coques. La lumière clignotante indique que vous vous trouvez dans une telle situation.

Nombre de Coques Restantes

Chaque vaisseau est équipé de 5 coques seulement. Au cas où toutes seraient endommagées par les feux de l'ennemi ou par incendie, votre vaisseau sera hors d'usage.

Niveau d'Hydrox

Hydrox est le fuel que vous utilisez pour votre vaisseau. Vous pourrez faire le plein chaque fois que vous aborderez une planète.

Indicateurs de Roulis, de Tangage et d'Embardée

Ils indiquent quels effets vos commandes ont sur le mouvement du vaisseau.

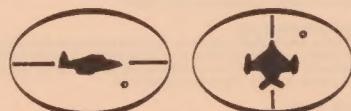
Niveau de Température

Comme indiqué plus haut, la température doit être soigneusement contrôlée. La température augmente si vous tirez dessus, si votre vitesse est trop élevée ou si vous tirez trop vite.

Radars

Ces 2 écrans-radars montrent l'emplacement de vos ennemis dans l'espace tri-dimensionnel. Dans l'exemple ci-dessous, l'écran de gauche donne une 'vue latérale' de votre vaisseau. Vous pouvez ainsi voir que l'ennemi se trouve au-devant et au-dessous de votre vaisseau. L'écran de droite vous donne une 'vue de dessus' de votre vaisseau. Vous

pouvez alors voir que l'ennemi se trouve sur la droite de votre vaisseau. Ces deux radars combinés vous donnent la position de l'ennemi sans problèmes.



Indicateurs de Vitesse

La vitesse du vaisseau spatial est contrôlée par les touches de commande F1 et F7.

6. ENDROIT OÙ VOUS VOUS TROUVEZ

Votre vaisseau et vous-même existez dans une continuité de l'espace temps, constituée de 81 'zones de temps'.

Vous trouverez tout d'abord dans une 'grille de temps'. Chacune de ces grilles est constituée de 9 zones de temps. Vous pourrez choisir entre les zones de temps individuelles en feuilletant le calendrier des dates fournies.

Vous ne pouvez pénétrer dans une autre grille de temps tant que vous n'avez pas résolu tous les problèmes de votre trille de temps du moment. Une fois que vous aurez résolu tous vos problèmes, vous vous trouverez alors dans un 'block de temps' ou vous serez en mesure de choisir l'une des 8 grilles de temps restantes (donnant ainsi accès aux 72 zones de temps que vous n'avez pas encore achetées).

7. VOICI CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

Une fois que vous aurez choisi une zone de temps, votre vaisseau spatial retournera dans cette partie de l'espace-temps. Votre tableau de bord vous indiquera combien de vaisseaux ennemis vous devrez détruire dans cette zone de temps.

Chaque fois que vous détruisez un vaisseau ennemi, la cargaison de l'ennemi tué se matérialisera sous forme d'une liste alphabétique. Vous devrez prendre possession de cette cargaison, chose que vous ne pourrez faire qu'en volant à travers cette lettre dans l'espace.

Options de Sélection

F1: Début du Jeu

F3: Sélection du nombre de joueurs (1 ou 2)

F5: Interruption du jeu en cours.

F7: Sélection entre Clavier et Manche à Balai.

Mondialites Pour Jouer Aucun 1 Joueur

Veillez brancher votre manche à balai dans le port de devant. Le lutteur qui sera contrôlé par votre manette sera votre lutteur, celui qui est classé 10ème. Votre tâche est de vaincre tous les autres participants et d'obtenir le titre de Champion. Vous devez planquer au sol chacun de vos adversaires en un certain délai de temps, sans qu'aucun d'eux ne parvienne à vous plaquer au sol. Si le délai de temps expire, vous perdez le match par forfait. L'assaut de lutte final qui conduit au titre de Champion n'a pas de limite de temps restrictive.

Vous pouvez débuter le jeu soit en actionnant votre manette, soit en pressant la touche F1.

Modalités Pour Jeu Avec 2 Joueurs

Le lutteur du bas est contrôlé par un manche à balai dans le port de devant tandis que le lutteur du haut est contrôlé à partir du port arrière. Chaque joueur peut choisir un lutteur en actionnant son propre manche à balai soit vers le haut, soit vers le bas, ou en pressant sa manette lorsque le lutteur de son choix apparaîtra.

Le vainqueur sera le premier joueur qui réussira à plaquer son adversaire au sol par deux fois, et ce, dans le délai de temps imparti. Le jeu pourra débuter en pressant la touche F1.

Utilisation Du Clavier

Cette option est destinée aux joueurs qui préfèrent jouer ce jeu sans le manche à balai.

Les touches à utiliser sont les suivantes:

Joueur 1 (en bas à droite)	Joueur 2 (en haut à gauche)
HAUT	W HAUT
BAS	X BAS
GAUCHE	A GAUCHE
DROITE	D DROITE
MANETTE	S MANETTE

Regles

Si vous avez trouvé le jeu de démonstration compliqué et dur, ne vous désolez pas car ROCK 'N' WRESTLE n'est pas difficile du tout à jouer.

La règle de base à respecter lors du combat de votre lutteur, est de surveiller la direction dans laquelle il se trouve. Par exemple, si le lutteur fait face à l'écran, il suffit d'actionner votre manche vers le haut pour le faire avancer. Si vous actionnez votre manche vers le bas, le lutteur reculera. Le lutteur se tournera et se dirigera vers la droite si vous actionnez le manche vers la droite. Si vous voulez faire demi-tour (180 degrés), vous devrez actionner le manche vers la gauche deux fois, ou vers la droite deux fois, selon la direction où vous désirez aller.

Tous les mouvements dépendent de la direction dans laquelle le lutteur se trouve. Exemple: chaque fois que vous pressez la manette et que vous pointez dans la direction où vous vous trouvez, vous essaierez d'empoigner votre adversaire (vos bras s'allongeront). Si vous pointez dans la direction contraire et que vous pressez la manette, vous arquez alors vers l'arrière et donnerez un coup de pied à votre adversaire.

Lorsque vous devez choisir un mouvement, il suffit de choisir le mouvement le plus approprié à la situation, et les plus naturel. Exemple: Coup de tête, empoignade plaquée au sol, et écrasement se font vers l'avant.

Les coups de pied et les mouvements de soulèvement se font vers l'arrière.

ROCK 'N' WRESTLE

FRANÇAIS

Instructions de Chargement

1. Placez la cassette dans votre magnétaphone COMMODORE et assurez-vous que tout est bien connecté et que la cassette est bien rembobinée.

2. Appuyez la touche PLAY sur le magnétaphone.

3. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétaphone en marche automatiquement et le programme va être chargé.

4. ROCK 'N' WRESTLE utilise système de chargement rapide 'PAVLODA' et le programme 64K sera entièrement chargé dans votre ordinateur en 3 minutes environ. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordures vont être utilisés durant le chargement:

BORDURE CLIGNOTANTE — Données de Chargement

BORDURE NOIRE — Recherche de Données

BORDURE BLANCHE — Erreur de Chargement

Si la bordure devient blanche au cours du chargement, veuillez rembobiner la cassette juste un petit peu, et appuyez la touche PLAY pour continuer le chargement.

5. Il est très souvent possible de réduire le nombre d'erreurs de chargement si vous veilliez à ce que votre magnétaphone soit le plus éloigné de votre TV.

Rock 'n' Wrestle est le premier jeu de lutte véritablement en 3 dimensionnel. De plus, il est entièrement contrôlable à partir du clavier ou du manche à balai.

Vous êtes Gorgeous Greg, et vous êtes au 10 ème rang parmi les concurrents qui participent au Championnat Mondial de Lutte. Pouvez-vous lutter et gagner votre titre de Champion?

Options de Sélection

F1: Début du Jeu

F3: Sélection du nombre de joueurs (1 ou 2)

F5: Interruption du jeu en cours.

F7: Sélection entre Clavier et Manche à Balai.

Mondialites Pour Jouer Aucun 1 Joueur

Veillez brancher votre manche à balai dans le port de devant. Le lutteur qui sera contrôlé par votre manette sera votre lutteur, celui qui est classé 10ème. Votre tâche est de vaincre tous les autres participants et d'obtenir le titre de Champion. Vous devez planquer au sol chacun de vos adversaires en un certain délai de temps, sans qu'aucun d'eux ne parvienne à vous plaquer au sol. Si le délai de temps expire, vous perdez le match par forfait. L'assaut de lutte final qui conduit au titre de Champion n'a pas de limite de temps restrictive.

Vous pouvez débuter le jeu soit en actionnant votre manette, soit en pressant la touche F1.

Modalités Pour Jeu Avec 2 Joueurs

Le lutteur du bas est contrôlé par un manche à balai dans le port de devant tandis que le lutteur du haut est contrôlé à partir du port arrière. Chaque joueur peut choisir un lutteur en actionnant son propre manche à balai soit vers le haut, soit vers le bas, ou en pressant sa manette lorsque le lutteur de son choix apparaîtra.

Le vainqueur sera le premier joueur qui réussira à plaquer son adversaire au sol par deux fois, et ce, dans le délai de temps imparti. Le jeu pourra débuter en pressant la touche F1.

Utilisation Du Clavier

Cette option est destinée aux joueurs qui préfèrent jouer ce jeu sans le manche à balai.

Les touches à utiliser sont les suivantes:

Les mouvements de bras tels que choc de l'avantbras, coup de coude, et l'étendoir sont faits vers la droite ou la gauche.

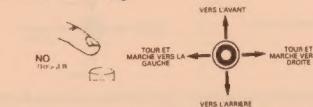
Pratique des mouvements

Le meilleur moyen de pratiquer ces mouvements divers est de vous entraîner sur le mode de jeu à 2 joueurs. En effet, votre opposant ne contrecarrera aucun de vos mouvements ce qui vous permettra de vous perfectionner.

Détails des divers mouvements disponibles dans Rock 'n' Wrestle

Les graphiques ci-dessous représentant les divers mouvements disponibles supposent que votre lutteur fait face à l'écran.

1.1 Déplacement dans le ring



Pour faire demi-tour, pivotez vers la gauche deux fois ou vers la droite deux fois.

1.2 Course et rebondissement dans les cordes du ring

Si vous continuez à marcher dans la même direction, vous commencerez à courir.

Si vous atterrissez dans les cordes, vous pouvez rebondir et gagner plus d'élan si vous dirigez votre manche à balai vers l'arrière, tandis que votre lutteur est projeté dans les cordes (que vous verrez se tendre vers l'extérieur).

1.3 Comment épuiser votre adversaire.



Le genou soulevé, le choc de l'avant-bras et les coups (de pied) sont des mouvements destinés à épuiser l'énergie de votre adversaire et à vous permettre d'emporter ce même adversaire.

1.4 Comment emporter votre adversaire

Si vous pressez la manette et si vous poussiez le manche à balai vers l'avant, les bras votre lutteur s'étendent vers l'avant; c'est alors que vous pourrez tenter d'emporter votre opposant.

Si vous êtes à portée de votre adversaire, et si vous avez correctement miné votre mouvement, vous pourrez vous emparer de votre adversaire. Si vous êtes face à face vous pourrez faire un collier de force à votre adversaire.

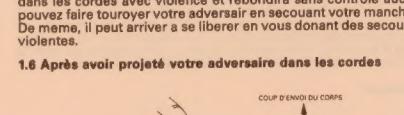
Si vous l'emportez par derrière, vous pourrez faire un Nelson complet à votre adversaire.

Si vous l'emportez par les cotés, vous pourrez alors faire une clef de bras à votre adversaire.

1.5 Cef de bras et rotation du bras

Tous que vous ferez contre votre adversaire dans une clé de bras, vous pouvez saisir le bras de votre lutteur si vous gardez votre doigt sur la manette et si vous faites tourner la manche à balai sur lui-même. Si vous désirez le délivrer et l'envoyer dans les cordes, il vous suffit d'enlever votre doigt de la manette. Selon la force de la rotation, votre adversaire sera projeté dans les cordes avec violence et rebondira sans contrôle aucun. Vous pouvez faire tournoyer votre adversaire en secouant votre manche à balai. De même, il peut arriver à se libérer en vous donnant des secousses plus violentes.

1.6 Après avoir projeté votre adversaire dans les cordes



Si vous poussiez le manche à balai vers l'avant, votre corps sera projeté contre votre adversaire, qui sera cloué au sol, si vous réussissez votre coup. Poussez le manche vers l'arrière et vous lâcherez votre prise et donnerez un violent coup de genou à votre adversaire.

L'étendoir est une manœuvre très utile après projeté votre adversaire dans les cordes, car après un tel coup, l'adversaire en demeure essoufflé et reste au tapis.

1.7 Collier de force avant

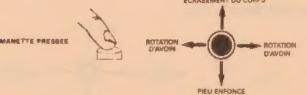


Après avoir emporté votre adversaire de face, veuillez presser la manette. Si vous poussiez le manche à balai vers l'avant, votre opposant recevra un coup de tête qui le fera tituber.

Si vous poussez le manche sur les cotés, vous obtiendrez un suplex renversé, l'un des meilleurs mouvements de lutte.

Si vous poussez le manche vers l'arrière, vous pourrez soulever votre adversaire au-dessus de votre tête. Ce que vous pourrez faire si vous avez assez d'énergie et si votre adversaire n'est pas trop résistant. (Voir 1.12). En cas de résistance, il faut nécessairement et vous arriver peut-être à attraper votre adversaire à l'improviste.

1.8 Soulèvement de force (après avoir soulevé votre adversaire à partir du collier de force avant)

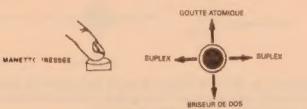


Cette situation est une situation de domination qui vous permet d'avoir votre adversaire à votre merci. Si vous voulez lui faire une rotation d'avion, veuillez faire aller votre manche. Vous pouvez augmenter la force du tournoiement en secouant votre manche à balai. De même, votre adversaire peut contre-attaquer en vous donnant des secousses plus violentes. Si vous voulez arrêter ce mouvement, il vous suffit d'ôter votre doigt la manette et de laisser tomber votre adversaire sur le tapis sans aucun cérémonie.

Si vous poussez votre manche vers l'arrière, vous pourrez alors tenir le mouvement le plus difficile mais le plus dévastateur de Rock 'n' Wrestle : c'est le mouvement "Le Pleu Enfoncé".

Bien que peu d'opposants puissent se remettre de cette manœuvre qui brise le cou des adversaires, il peut arriver que certains opposants résistent (Voir 1.12).

1.9 Nelson Complet (empoignade par l'arrière)



Après avoir empoigné votre adversaire par derrière, ne relâchez pas la manette. Si vous réussissez à exécuter un beau suplex, vous aurez votre adversaire étendu à bout de souffle. Si vous poussez le manche vers l'avant, vous obtiendrez la goutte atomique, qui est lorsque votre adversaire est conduit dans le tapis par les pieds. Pire encore est le mouvement "Briseur de dos" qui est destiné à arranger la colonne vertébrale de votre adversaire.

1.10 L'adversaire terrassé sur le tapis



Si votre adversaire est terrassé sur le tapis, vous pouvez continuer vos attaques soit en lui donnant des coups de pied et lui marcher dessus, soit des coups de coude ou de genou. Si votre adversaire semble en difficulté, vous pouvez tenter de faire un tourniquet (Voir 1.11). Si vous pensez qu'il est assez faible pour le plier, vous pouvez pousser le manche plus en avant afin de pouvoir l'empoigner plus fortement.

1.11 Tourniquet



Si votre lutteur se trouve dans l'un des quatre coins, et si vous pressez la manette, alors vous pourrez initier le vol du tourniquet, qui est la manœuvre de lutte la plus étonnante.

Vous verrez alors votre lutteur grimper sur le pilier d'un des coins et attendre, les bras étendus, prêt à se jeter sur ses adversaires. Si vous laissez aller la manette votre lutteur se lancer alors dans les airs, et s'enverra vers le centre du ring.

Si quelqu'un contacte ce fait, que votre adversaire gisera sur le tapis ou qu'il soit debout, ce mouvement peut détruire ce dernier complètement; par contre, si vous ratez votre adversaire, vous risquez de vous faire très très mal.

Méfiez-vous aussi des adversaires qui gisent sur le tapis et qui pourraient vous feintes, comme esquivier vos coups au dernier moment.

1.12 Que faire dans une situation compromettante (à l'aide du manche)

Chaque fois que vous serez pris dans un collier de force ou autre vous pourrez remuer votre manche à balai afin de contrecarrer les mauvaises

intentions de vos adversaires. Le fait de remuer le manche à balai signifie de le pousser vers le haut ou vers le bas ou sur les cotés le plus rapidement possible.

- Comment empêcher un attaquant de vous clouer au sol?
- Si vous voulez renverser un adversaire qui essaie de vous clouer au sol, c'est-à-dire si vous voulez vous relever, il suffit de pousser votre manche vers le haut et vers le bas.
- Comment vous relever du tapis?
- Vous pouvez remuer le manche pour reprendre contrôle, mais pour retourner en position défensive, vous devez presser la manette. Vous pouvez rester sur le tapis tant qu'il vous plaira... il ne dépend que de vous de presser la manette ou non.

Conseils Pour Joueurs Plus Avancés

Les mouvements de force sont ceux qui utilisent les mouvements de soulèvement tels que l'«érasement du corps», les «suplex» et le «pleu enfoncé». Si vous relâchez votre manette lorsqu'il semble que votre lutteur lâche prise de son adversaire, c'est alors que le plus de dommages peut être fait.

List Des Mouvements Divers De 'Rock 'n' Wrestle'

Rotation D'Avion: Mouvement qui fait que l'infortunée victime tournoie et tournoie, telle une hélice d'avion.

Rotation Du Bras: Autre mouvement de tournoiement qui cette fois-ci a lieu sur le tapis du ring, ayant que la victime ne soit envoyée dans les cordes du ring.

Rotation Du Bras: Mouvement spécialement conçu pour complètement échapper à votre ennemi.

Goutte Atomique: La victime est soulevée et renvoyée sur le tapis, les pieds d'abord.

Briseur De Dos: C'est même pire que la GOUTTE ATOMIQUE. Cette fois-ci, c'est la colonne vertébrale de la victime qui se voit arrangée par les genoux de son attaquant.

Érasement Du Corps: Votre pauvre adversaire va être par ce mouvement, envoyé d'une certaine hauteur sur le tapis il va s'écraser.

Etendoir: La victime sans défense va être étendue sur une corde à linge par un avant-bras rallongé.

Coup Tombé: Cette fois-ci, l'attaquant va prendre la tête de son adversaire pour un ballon de football qu'il va frapper avec force.

Coup De Coude: Après quelques mouvements dans le vide, l'attaquant va enfonce son coude dans sa victime couchée face contre terre.

Coup D'Envoi Du Corps: L'attaquant va catapulter son propre corps sur la victime, avec la force d'un canon.

Choc De L'Avant-Bras: Coup dououreux de l'avant-bras porté sur la tête.

Nelson Complet: Mouvement de force donné par derrière.

Coup De Tête: Il est utilisé d'avoir la tête dure contre un adversaire peu méfiant.

Collier De Force: Ce mouvement est conduit de face ce qui assure à l'attaquant un contrôle total de la situation.

Coup Traître: Ce coup de genou bien placé garantit de faire des merveilles sur l'apparence de l'adversaire.

Attaque Du Genou: Mouvement qui fait tout adversaire se plier en deux.

Charge Folle: Simple mais efficace; il suffit de foncer sur votre adversaire comme un taureau enragé.

Pieu Enfoncé: Ce coup est horrible; en effet, la victime est enfonce tête première dans le tapis.

Plaqué Au Sol: Voilà: Comptez jusqu'à trois et ouvrez cet homme ainsi jusqu'à 3.

Suplex Reverso: C'est un beau coup; la victime est secouée de tous les côtés, comme un pendule renversé.

Coup Dur: Lorsque votre adversaire se trouve sous le sol, donnez-lui un coup de pied violent.

Suplex: C'est un bon moyen d'envoyer votre adversaire sur le tapis.

Tourbillon: Tel un faucon, vous planez au dessus de votre proie non flétrissant prêt à foncer sur elle.

Publié par: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, Royaume Uni.

et 96-100 Toe Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australia.

Distribution: Conception du jeu — Gregg Barnett

Ce jeu a été conçu et programmé par l'équipe de Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy, Damian Watharow.

Programmation additionnelle: Andrew Pavlomanolacos, Nigel Spencer Graphismes: Greg Holland WEISSE BEGRENZUNG — Fehler beim Aufladen

Musique: Neil Brennan

LORD TOFF

Il est le lutteur le plus dangereux du monde entier. Il descend d'après son arbre généalogique, d'un enfant illégitime de James 1. D'après lui, l'Empire Britannique renaitra — un jour, et alors, il jouera le rôle qui lui est destiné. Lord Toff est un lutteur scientifique, qui connaît tous les mouvements.

BAD BARNEY TROUBLE

Cet homme masqué vient de nul ne sait d'où. Il prend plaisir à la souffrance. Peu de lutteurs peuvent supporter autant que celui peut supporter. Cependant, il revient toujours à la charge pour se battre et vaincre. Son coup favori est celui de "Etendoir": J'aime les entendre s'étrangler — en fait j'adore ça!

FLYING EAGLE

Un Indien Apache au sang de taureau, courageux, possédant la ruse et la furtivité des ses ancêtres. Flying Eagle peut se vanter de son adresse à contre-carrer les manœuvres de ses adversaires. Son nom suffit à indiquer qu'il est très bon au mouvement du 'Tourbillon'; et qu'il en obtient même des résultats dévastateurs.

VIVIAN CIVICUS

Vivian n'est pas peureux. Avec un nom pareil, il a eu vite fait d'apprendre à se défendre dans n'importe quelle situation. Il a été entraîné pendant des années dans les rues et est un expert en bargears... .

MISSOURI BREAKER

Il est poseur et radin. Son style est de mauvais goût et sale. Il s'entraîne chez lui, au Texas, à envoyer ses vaches sur son ranch. Attention, il excelle dans le coup "Écrasement du Corps"!

BRUCE DE LOS ANGELES

Il vient de cette ville brillante, où il a su maintenir de nombreuses occasions de montrer ses talents de lutteur sans besoin d'un ring. Ne le laissez pas agir dans votre dos. "Lorsque je fais tourner au-dessus de ma tête, je le fais ensuite s'écraser contre le tapis. C'est le vrai de vrai.

ABREDOUX ABDUL

Abdul est en colère. Pourquoi? parce qu'il est le dernier fils de la plus jeune femme du l'un des sheiks les plus riches du Moyen — Orient Et Abdul est le dernier en liste pour l'héritage! Il aime s'entraîner au forage pétrolier en pratiquant le mouvement d'enforcement de la tête de ses adversaires dans le tapis.

MICK MOLOTOV

Cette force de la nature borgne a prouvé que personne ne doit douter de son pouvoir. On dit que son crâne une épaisseur d'environ 5 cms. Lors d'une récente séance d'entraînement, il paraît qu'il s'amusa à briser des blocs de glace avec sa tête.

Attention: Ne restez pas sur son côté aveugle, cela le rend fou furieux.

MAC COY COU ROUGE

Mac Coy Cou Rouge ("Appelzeumoi Rouge"), est venu dans la "Ville" pour s'essayer à la lutte. Ne vous laissez pas tromper par son hospitalité... lorsqu'il a recours à la goutte atomique, vous aurez l'impression d'être un poteau planté dans la cambrousse.

GORGEOUS GREG

VOUS ÊTES LE FABULEX GORGEOUS GREG, LE HÉROS BLOND.

Vous aimerez aussi nos autres titres pour le Commodore 64, publiés par Melbourne House

***FIGHTING WARRIOR:** "Les graphismes sont grandioses, et admirablement animés... un successeur de FIST, Mérifiant et de haute qualité" — Computer and Video Games

***GYROSCOPE:** "Jeu très accrocheur et très très intelligent — Sélection de la semaine" — Popular Computing Weekly

***STARION:** "Étonnant, époustouflant, phénoménal" — Crash

***WAY OF THE EXPLODING FIST:** "Ce sera sans nul doute LE succès de l'été — Daily Mail

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse de la Société Melbourne House Publishers Limited.

Tout le produits de Melbourne House sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

DEUTSCH

Auflade-Instruktionen

1. Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder ein und stellen Sie sicher, dass sie vollkommen zurückgespult ist.

2. Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.

3. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet den Daten-Recorder automatisch ein und das Program lädt sich auf.

4. ROCK 'N' WRESTLE verwendet das 'PAVLODA' Schnellaufade-System und das gesamte 64K Programm wird in ca. 3 Minuten in Ihrem Computer aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um die Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmaß zu reduzieren. Während des Aufladens werden drei verschiedene 'Arten' von Bergungen verwendet:

BLITZARTIG AUFLEUCHTENDE BEGRENZUNG — Aufladen von Daten SCHWARZE BEGRENZUNG — Suchen nach Daten WEISSE BEGRENZUNG — Fehler beim Aufladen

Wenn die Begrenzung während des Aufladens weiß wird, lassen Sie das Band etwas Zurücklaufen und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fortfahren.

5. Oft können Fehler beim Aufladen reduziert werden, wenn man sicherstellt, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernsehgerät entfernt steht.

Rock 'n' Wrestle ist das erste wirklich 3-dimensionale Ringkampf-Spiel. Es wird ausschließlich mit der Tastatur oder dem Steuernkäppel kontrolliert.

Sie sind **Gorgeous Greg** — der an zehnter Stelle stehende Kämpfer für den Weltmeisterschafts — Gurtel. Können Sie sich und die Spitze ringen? Wahrmöglichkeiten

F1: Beginnen Sie das Spiel.

F3: Schalten Sie das Spiel für einen oder zwei Spieler ein.

F5: Halten Sie das derzeitige Spiel an.

F7: Trefen Sie Ihre Wahl zwischen dem Steuernkäppel und der Tastatur.

Spiel für einen Spieler

Stecken Sie Ihren Steuernkäppel in den vorderen Anschluss. Ihr Ringkämpfer, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der an zehnter Stelle stehende Kämpfer. Ihre Aufgabe ist es, alle anderen Kämpfer zu besiegen bis Sie zum Weltmeister werden. Sie müssen jeden Gegner innerhalb einer begrenzten Zeit... im Boden festhalten ohne selbst am verlieren Sie das Spiel wegen Nichtantretens. Beim Endpunkt für den Titel gibt es keine Zeitgrenze. Das Spiel kann durch Drücken Ihres Schalters oder durch druck auf die F1 Taste gestartet werden.

Spiel für zwei Spieler

Der untere Ringkämpfer wird durch einen Steuernkäppel im vorderen Anschluss kontrolliert, während der obere Ringkämpfer vom hinteren Anschluss aus kontrolliert wird.

Beide Spieler können sich einen Ringkämpfer durch Aufwärts — oder Abwärtsbewegen ihrer jeweiligen Steuernkäppel wählen und auf Ihren Schalter drücken, während Ringkämpfer Ihrer Wahl erscheint. Der Gewinner ist derjenige der seinen Gegner zwei Mal innerhalb der vorgeschriebenen Zeit am Boden festhält. Das Spiel kann durch druck auf die F1 Taste gestartet werden.

Verwendet der Tastatur

Die Möglichkeit, mit der Tastatur spielen wurde für Benutzer, welche dieses Spiel ohne den Steuernkäppel spielen möchten, mit eingeschlossen.

Die nachstehenden Tasten werden dabei verwendet:

Spieler 1 (Rechts unten)	Spieler 2 (Links oben)
Nach oben —	W Nach oben —
Nach unten —	X Nach unten —
Links —	A Links —
Rechts —	D Rechts —
Schalten —	S Schalten —

Das Spielen des Spiels

Obwohl Sie beim Vorspielen des Spiels möglicherweise den Eindruck gewonnen, dass 'Rock 'n' Wrestle' ein kompliziertes Spiel ist, so ist nichts unwarhauer als das.

Eine einfache Regel, die Sie befolgen müssen seien, wenn Sie Ihren Ringkämpfer kontrollieren, ist sorgfältig zu beobachten, in welche Richtung er schaut.

Wenn er zum Beispiel den Bildschirm hinaufblickt, dann würde das Bewegen Ihres Steuernkäppels zur Folge haben, dass er sich nach oben bewegt. Durch Bewegen Ihres Steuernkäppels nach unten würde er nach rechts gehen. Um ihm zum Herumreden zu veranlassen (Drehung um 180 Grad), müssen Sie ihn entweder zielvoll nach links oder zwei Mal nach rechts gehen.

Sämtliche Bewegungen richten sich nach der Richtung, in welche der Schalter drücken und in die Richtung zielen, in die Sie blicken, nach Ihnen. Gegner greifen (Ihre Arme verlängern sich). Wenn Sie in die entgegengesetzte Richtung zielen, so würde das zusammen mit dem Schalter zur Folge haben, dass Sie sich nach Rückwärts bewegen und Ihren Gegner mit dem Fuß treten.

Wenn Sie sich überlegen, welchen Schritt Sie machen sollen, so seien Sie sich einfach die Lage, in der Sie sich befinden an und versuchen Sie Sie des zu tun, was natürlich wirkt und aussieht. Z. B. Kopftoste, Griffen, Fusstritten und Hochheben sind Rückwärtsbewegungen.

Fussstritte und Hochheben sind Rückwärtsbewegungen.

Armbewegungen wie z.B. Schläge mit dem Vorderarm, Fallenlassen der Ellbogen und Wäschelen sind Bewegungen nach links oder rechts.

Bewegungsübungen: Die einfache Art und Weise alle Ihre Bewegungen zu üben ist, das Spiel für 2 Spieler zu spielen. Ihr Gegner wird keinerlei Bewegungen gegen Sie vornehmen, was Ihnen die Möglichkeit geben sollte, jede Bewegung bis zur Perfektion zu üben.

Einzelheiten über die Bewegungen können 'Rock 'n' Wrestle' entnommen werden.

Bei der nachstehenden graphischen Darstellung über die möglichen Bewegungen, wird vorausgesetzt, dass Ihr Ringkämpfer den Bildschirm hinauf schaut.

1.1 Bewegungen im Ring herum



Um eine Kehrtwendung zu machen, drehen Sie zwei Mal nach links oder zwei Mal nach rechts

1.2 Rennen und Ahrallen von Seilen

Wenn Sie noch ein paar Schritte weitergehen, werden Sie anfangen zu rennen.

Wenn Sie in die Seile rennen, können Sie abrallen und zusätzliche Stoss Kraft durch Umkehren der Bewegung Ihres Steuernkäppels, während Ihr Ringkämpfer sich auf die Stelle stürzt. (Sie können sehen, wie diese sich nach aussen biegen.)

1.3 Zermürben Ihres Gegners



Das hochgehobene Knie, der Schlag mit den Vorderarm und der Fussstritt sind Bewegungen, die dazu bestimmt sind, die Kraft Ihres Gegners zu schwächen und die Gelegenheit zu einem Handgriff zu geben.

1.4 Greifen Ihres Gegners

Durch Drücken des Schalters und Vorwärtsstoßen des Steuernkäppels erzielen Sie, dass die Arme Ihres Ringkämpfers verlängert werden Sie können dann versuchen, nach Ihrem Gegner zu greifen indem Sie den Steuernkäppel zurückziehen.

Wenn Sie in Reichweite sind und Ihre Bewegung Zeitlich richtig eingeschalt haben, können Sie Ihren Gegner fassen. Wenn Sie ihm genug gegenüberstehen können Sie ihm eine Kopfzange verabreichen.

The lifted knee, the forearm jolt and the kick are softening up moves designed to sap your opponent's energy and provide an opening for a grab.

1.4 Grabbing your opponent

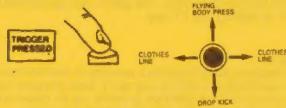
Pressing the trigger and pushing the joystick forward will result in your wrestler extending his arms. You may then try to grab your opponent by pulling back on the joystick.

If you are in range and have timed your move correctly, you will get hold of your opponent. If you are facing him head on you will put a front headlock on him. If you grab him from behind you will put him in a full nelson or if you grab him from either side you will have him in an armlock.

1.5 Arm lock and arm spin

Having trapped your opponent in an armlock. You can then spin him by keeping your finger on the trigger and moving the joystick in a circular motion. To release him and throw him into the ropes simply take your finger off the trigger. Depending upon the strength of the spin he will go careering into the ropes and bounce off out of control. You can spin him faster by jiggling your joystick. Likewise he can counter and break free by out-jiggle you.

1.6 After throwing opponent into ropes



Pushing the joystick forward will launch you into a flying body press which, if successful, will see you pinning your opponent. Pullback and you will let loose with a very powerful drop kick. The clothes line is a very useful manoeuvre after your opponent has been bounced off the ropes. More often than not it knocks the air out of him and brings him to the canvas.

1.7 Front Headlock



Having grabbed your opponent whilst facing him, keep the trigger pressed. Pushing your joystick forward will stagger your opponent with a head butt. Moving the joystick to either side will result in a reverse suplex, one of the best looking moves in wrestling. By pulling back on the joystick you can try to lift your opponent above your head. This will succeed if you have sufficient energy and your opponent is not resisting too strongly (see 1.12). If you encounter resistance simply try again. You may catch your opponent off guard.

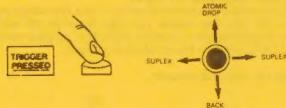
1.8 Power lift (having lifted opponent from front headlock)



This is a very masterful position to be in as if played right your opponent is at your mercy. To aeroplane spin him move your joystick. You can increase the force of the spin by jiggling your joystick. Likewise your opponent can counter by out-jiggle you. Release your trigger anytime to dump your opponent rather unceremoniously onto the canvas. Pushing your joystick forward will body slam him onto the mat. Like the aeroplane spin this will produce a very stunned opponent.

Pulling the joystick back will result in one of the most devastating but difficult moves in "Rock 'n' Wrestle", the pile driver. Though few opponents recover from this neck breaking manoeuvre it is very susceptible to resistance. (See 1.12)

1.9 Full nelson (rear grab)



After having grabbed your opponent from behind, keep your finger on the trigger. A well executed suplex will have your opponent lying on the mat, gasping for breath. Pushing forward on the joystick will result in the

atomic drop in which your opponent is driven feet first into the canvas. Even more devastating is the back breaker, a manoeuvre designed to rearrange your opponent's spine.

1.10 Opponent flat on the canvas



— If your opponent is on the mat you may further attack him by stomping on him or delivering a well placed elbow drop. If he looks as if he's in trouble you might try a turnbuckle fly (see 1.11). If you think he's weak enough to pinpush the joystick forward to reinforce the pin.

1.11 Turnbuckle fly



Standing in any of the four corners and pressing your trigger will initiate the turnbuckle fly, the most glamorous of all wrestling manoeuvres. You will see your wrestler climb up the turnbuckle and wait, arms stretched, ready to pounce. Release your trigger and he will launch himself into the air, flying toward the centre of the ring. If contact is made, whether your opponent be flat on the mat or standing upright, this can devastate your opponent, but if you miss you can really hurt yourself. Also be aware of opponents lying on the mats as they could be faking, ready to jump away at the last moment.

1.12 What to do in a compromising position (the joystick jiggle)

Whenever you're caught in a hold such as a headlock you might jiggle your joystick to frustrate your opponent's dastardly intentions. Simply move your joystick up and down or side to side as fast as you can.

1.13 Breaking a pin

To throw your opponent when he's pinning you move your joystick forward and back (in other words try to get up).

1.14 Getting up from the mat

You may use the joystick jiggle to try and regain control but you must press the trigger to stand up. You may stay down as long as you like i.e. break it by not pressing your trigger.

Advanced players tips

Power moves

Power moves are those employing lifts such as body slams, suplexes and piledrivers. In these moves maximum damage to your opponent can be achieved by releasing the trigger when it looks like your wrestler is letting go of his opponent.

LIST OF MOVES IN 'ROCK 'N WRESTLE'

AEROPLANE SPIN — Like the propeller of an aeroplane the helpless victim is spun around and around.

ARMSPIN — Another spin but this time it takes place on the mat before the victim is flung onto the ropes.

ARM TWIST — Designed to really get your opponent tangled up.

ATOMIC DROP — The victim is lifted up then driven feet first into the canvas.

BACK BREAKER — More devastating than the Atomic Drop. This time the victim's spine is rearranged by his attackers knee.

BODY SLAM — From a great height your poor opponent is splattered onto the canvas.

CLOTHES LINE — the hapless victim is hung out to dry by an extended forearm.

DROP KICK — This time the attacker mistakes his opponent's head for a football as he lets fly.

ELBOW DROP — First a wind up then the attacker drops his elbow from a great height onto his victim.

FLYING BODY PRESS — The attacker catapults his body at the victim as if fired from a cannon.

FOREARM JOLT — A forearm blow to the head.

FULL NELSON — A strength move enforced from the rear.

HEADBUTT — A hard head is always a useful weapon against an unsuspecting opponent.

HEADLOCK — Applied from the front this manoeuvre gives the attacker control over his victim.

KICK — A sneaky kick in the stomach can have the desired effect.

KNEE STRIKE — This manoeuvre can double any opponent up.

MAD CHARGE — Simple but effective, just run straight at your opponent like a mad bull.

PILE DRIVER — a totally awesome move, the poor victim is drilled head first into the canvas.

PIN — This is what it's all about, keep that man covered for a count of three.

REVERSE SUPLEX — A beautiful move, the victim is flipped right up and over like an inverted pendulum.

STOMP — Put the boot in while the man is down.

SUPLEX — A graceful way to help your opponent to the canvas.

TURNBUCKLE FLY — Like a falcon you hover ready to swoop on an unsuspecting prey.

THE WRESTLERS HALL OF FAME

LORD TOFF

The most dangerous wrestler in the world today. Lord Toff traces his lineage back to an illegitimate son of James I. As far as he is concerned the British Empire will come again and he'll do his part when the time comes. Lord Toff is a scientific wrestler — he knows all the moves.

BAD BARNEY TROUBLE

This masked man hails from parts unknown. He thrives on pain. Few wrestlers can take the kind of punishment this man has and still come back to fight and win. His favourite manoeuvre is the 'clothesline': 'I love to hear them choking — it gives me a real buzz.'

FLYING EAGLE

A bull blooded Apache brave with all the stealth and cunning of his ancestors. Flying Eagle prides himself on out-maneuvering his opponents. His name reflects his ability to use the turnbuckle to devastating effect.

VIOIOUS VIVIAN

Vivian is no sisay. With a name like that he quickly learnt to take care of himself in any situation. He cut his teeth on the terraces of Whitehard Lane and has been laying the boots in ever since.

MISSOURI BREAKER

This is one mean dude. His style is down and dirty. He gets his strength from throwing cows on his ranch back home in Texas. Watch out for his body slam.

L.A. BRUCE

Hails from tinsel town, a real performer in and out of the ring. Don't let him get behind you. "When I've got 'em spinning over my head I smash 'em into the canvas. It's like wow, man."

ANGRY ABDUL

Abdul is angry. Why? He's the youngest son of the most junior wife of one of the wealthiest sheiks in the Middle East. He's last in line for the inheritance. He likes to practise drilling for oil by driving his opponents' heads through the canvas.

MOLOTOV MICK

This one-eyed powerhouse has proven to be a force to be reckoned with. His skull is said to be more than two inches thick. At a recent training session he was seen to be smashing solid blocks of ice with his head. Warning — don't get on his blind side it makes him angry!

REDNECK McCoy

Redneck McCoy ("call me Red") has come to the big smoke to try his hand at "wrestling". Don't be fooled by his southern hospitality — when he applies the atomic drop you'll feel like a fence post planted in the south forty.

GORGEOUS GREG

You are Gorgeous Greg, the blonde hero.

Published by
Melbourne House
60 High Street, Hampton Wick,
Kingston Upon Thames, Surrey KT1 4DB
United Kingdom

96-100 Tope Street, South Melbourne 3205,
Victoria, Australia

CREDITS

Game concept and design — Gregg Barnett
This game was designed and programmed by the team of:
Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy,
Damian Wathrow

Additional programming —
Nigel Spencer, Andrew Pavlumanoikos
Graphics — Greg Holland
Music — Neil Brennan

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.